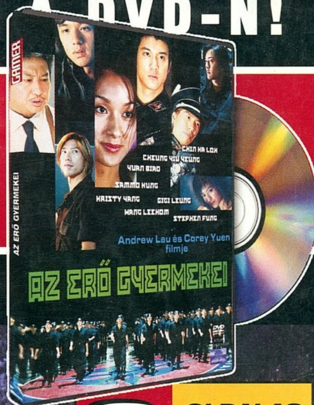
DUPLA DVD FILM MELLÉKLETTEL

SCI-FI AKCIÓFILM A DVD-N!

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN



3 OLDALAS NEMLEVROV! CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEK!

GROUND CONTROL II
THE SUFFERING
SPIDER-MAN2
JOINT OPERATIONS
D-DAY
CITY OF HEROES

A GAMER MAG... jelen számáho... ...rozik. Amen... ...hiányozna kérd az elárusítótól!

6 JÁTSZHATÓ DEMÓ: CODENAME PANZERS • SOLDIERS HEROES OF WWII

TELJES JÁTÉK: STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

13 MOZIELŐZETES: BLADE: TRINITY • RESIDENT EVIL: APOCALYPSE • TAXI • WIMBLEDON

2004 / 08



Station2

16 oldal színes melléklettel

2004/1. szám június

500

TELJES JÁTÉK VÁR GAZD
ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK
100-100 db ONIMUS
MORTAL KOMBAT: DECEPT
METAL GEAR : SNAKE EA
TONY HAW
UNDERGROUND
PRINCE OF PERSIA
NYERD MEG T
VALAMELYIKET!

WAY OF THE SAMURAI 2



Ismét ballag a katana! Az egy mesterdöfész visszatér a XIX. századi Japánba, és nem kizárólag gyomorrontás esetén hány kardélre.

RAINBOW SIX 3



Tom Clancy kommandósai megmentik Amerikát egy újabb olajválságtól (vagy nem – ez majd eldől, mint a terroristák). A DVD-n bepillantunk a villába is!

ONIMUSHA 3

HITMAN CONTRACTS

Az Isten tegyen a kopaszok közé! – szokták mondani. Nem kell ehhez Isten, elég lesz hozzá az Eidos is!



Mivel játszunk év végén? Hirdömping a kiállításáról!



Station2 DVD VIDEO 04/01

A PlayStation2 játékosok magazinja,
két és fél órányi játékvideóval a dupla DVD-n
Keresd az újságárusoknál!

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezz a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légiharc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerchmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a **www.virtualairshow.hu** vagy a **www.jetfly.hu** oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 –es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet" fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat („versenyruházatodat"), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a **http://www.virtualairshow.hu** cím alatt, vagy **gyere el 2004. június 26-27-én Tatára**, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi" Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhetsz a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.











LG Microsoft







TARTALOM

BEMUTATÓK

ISMERTETŐK

HARDVER

HORIZONT

VÉGIGJÁTSZÁS

INTRO

Panaszkodtunk a hideg nyárra, erre tessék, 35 fok árnyékban, és tovább melegszik az idő. Sorra halnak meg a tápegységek, füstölnek el a videokártyák, és sülnek meg a túlhúzott processzorok, tessék vigyázni! Játékfronton sem túl rózsás a helyzet, bár valamivel jobb, mint júniusban. Ez a hónap ismét a második világháború jegyében telt el, több ilyen témájú játék is terítékre került (Weird War, D-Day, Soldiers stb.). Leteszteltük az amerikai eladási listák élén tobzódó City of Heroest, és összegyűjtöttünk némi infót a képregények világából is, kellemes olvasmány. Végre-valahára megjelent a régóta várt Ground Control-folytatás is, nem is okozott csalódást. A dolog érdekessége, hogy a folytatás piacra dobásával egy időben a Vivendi ingyenesen letölthetővé tette az első részt, ami mindenképpen követendő példa. A Gamer Magazin történelmében először elkészült az első háromoldalas, hamisítatlan Brazil-féle Levrov. Színes, szinkronizált, képregényes, de csak és kizárólag erős idegzetűeknek. Nem panaszkodhatunk viszont a megjelent demókra, egészen pazar darabokkal sikerült megtölteni a DVD-t. Külön felhívom a figyelmet a két magyar csapat munkájára: a Panzers és a D-Day játszható demója ott figyel a korongon.

A hardver részben Polcz Peti agymenését emelném ki, melyben górcső alá veszi a dupla sűrűségű DVD-írókat és a hozzájuk tartozó lemezeket. További jó szórakozást és nyaralást kívánunk.

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

A legenda szerint Aryn, a hatalmas jégsárkány uralta a földet 1000 évvel ezelőtt. Bármerre repült, jég és hó borította el a vidéket, rettegett tőle minden faj. Egy napon aztán a tündék királynője csodálatos énekével elkápráztatta a sárkányt, aki alkut ajánlott. Amennyiben a királynő önként a sárkánnyal marad örökre és dalol neki, akkor a hüllő álomba merül barlangja mélyén, és nem háborgatja többé a világot. Az egyezség 1000 esztendőn keresztül működött, de hirtelen vége szakadt: a királynőt elrabolták, minek következtében a sárkány felébredt. A gyanú a jégtündékre terelődött, állítólag így akarták megnövelni a hatalmukat. Később persze kiderült az ártatlanságuk, és egy tűzdémon lett az első számú gyanúsított, aki a királynő félisteni vérével akarja életre kelteni az elfeledett gonosz isteneket.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwareoc.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

DVD TARTALOM

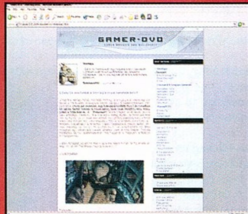
Játékdemók

Codename Panzers: Phase One Demo 2, Cycling Manager 04, D-Day, Kreed, Silent Storm: Sentinels, Soldiers: Heroes of World War II



Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Javítások

Colin McRae Rally 04 v1.1, Ground Control II v1.0.0.7, Joint Operations: Typhoon Rising v1.2.0.6, Lock-On: Modern Air Combat v1.02, Painkiller v1.3, Pax Romana v1.02, Sacred v1.6.6, Soldiers: Heroes of World War II v1.12.2, The Suffering v1.1, Unreal Tournament v3236, Warlords Battlecry III v1.02, Wildlife Park v1.17



Meghajtó-programok

ATi Catalyst, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, SiS Xabre 400/600, VIA Hyperion 4 in 1

Sziasztok!

Az elmúlt hónap a stratégiai játékok és a Második Világháború jegyében zajlott kicsiny szerkesztőségünkben. Nem, nem voltak késhegyre menő viták a felek között, nem volt demarkációs vonal, sőt még csak lövészárkokat sem ástunk, csak a kiadók szépen, csendben egyszerre zúdították nyakunkba a különféle, ezzel a témával foglalkozó programjaikat. A felsorakozottak között két hazai alkotás is szerepet kapott (mindkettőnek megtalálható a kipróbálható verziója mellékletünkön), teljes játékunk szintén ezt a történelmi kort idézi fel. Rovatvezetőink lassan nyaralásaik végére érnek, s az eddig szunnyadó grafomániájuk végre életre kel, így egyesek még keveslik is a számukra fenntartott hely méreteit (A következő hónapban aztán szavatok ne halljam a helyre! - egyedül is képesek lennének megtölteni a DVD-t.) Ezeken kívül még rengeteg érdekességgel találkozhattok a korongon, van például egy NOD 32 nevű vírusirtónk is (az extrák alatt), ami nem árt ebben a netes világban.

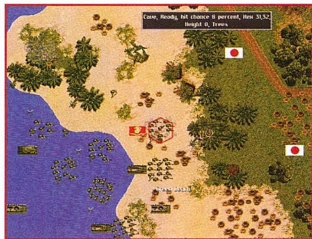
LaWMaN

Felszólítás mindenkinek: Menjetek vízpartra Gamert olvasni!



- Javítás
- **Teljes játék**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR



A Matrix Games Steel Panthers: World At War játéka a második világháború hadszíntereire kalauzolja el a játékosokat. Aki ismeri és kedveli a Panzer General sorozatot, az valószínű, hogy kitörő örömmel fogja kezelni ezt a nem mindennapi programot, mely igen hosszú időre le fogja kötni a stratégiai játékok szerelmeseit. Igaz, hogy ez a körökre osztott, sok tervezgetést igénylő alkotás grafikailag nem mérhető a mai 3D-s csilli-villi csodákhoz, azonban taktikailag messze megelőzi őket. Jó szórakozást mindenkinek, aki nekiáll felfedezni a benne rejlő lehetőségeket.



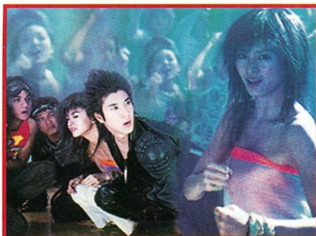
- **Javítás**
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Egy szavunk sem lehet 2004-ben azoknak, akik a második világháborús stratégiai játékokban látják az „élet értelmét". Még csak fél év telt el, de már számos RTS látott napvilágot ebben a témakörben. Érdekes módon inkább a közép-kelet-európai fejlesztők (magyarok, lengyelek, oroszok) haraptak rá erre a témára. A megjelent címek között akadtak egészen jól sikerült darabok is, legnagyobb örömünkre pont a magyar fejlesztések emelkedtek ki (AK vs. DR, Codename: Panzers). Az 1C szárnyai alá tartozó Best Way és a Codemasters együttműködéséből született Soldiers: Heroes of World War II a nyári holtszezon kellős közepén jelent meg, épp idejében, hogy szembeszálljon a Codename Panzers és a D-Day által létrehozott magyar hadtesttel.



AZ ERŐ GYERMEKEI
(KUEN SUN - THE AVENGING FIST)











Nova, húga és barátai a jövő fiataljainak mindennapjait élik: antigravitációs cyberbringákon száguldoznak az utcákon, diszkóba járnak, és rendszeres látogatói az ottani és akkori K1-viadaloknak. Sőt, nemcsak látogatói, de rendszeres résztvevői is.

E gondtalan élet azonban egyik napról a másikra véget ér, amint egy razzia során előbb a rendőrség, majd egy terrorista szervezet vezetőjének látókörébe kerülnek. Nem értik, mi és miért történik körülöttük, miért olyan figyelmes velük a rendőrfelügyelő, ki az a „vasálarcos" férfi, aki pont a születésnapjukon betör a lakásukba, és megöli anyjukat... De azután szép lassan helyükre kerülnek a mozaikdarabkák, és kiderül, mi is igazán az erőkesztyű (amelyre Nova már évek óta vágyik), mi történt az apjukkal, és minek köszönhetik mindketten különleges képességeiket, azaz ők miért tudják kihasználni a Tiltott Zónát.

A 2001-es Az erő gyermekei bőven merít három kontinens filmjeinek ötleteiből. Találunk benne bőven utalást (maradjunk ennél a finom megfogalmazásnál) Az ötödik elemre, a Csillagok háborújára, A pusztítóra, a Mátrixra, a Final Fantasyra vagy például a Tigris és sárkányra.

A film készítői között két ismertebb névvel találkozhatunk. Az erő gyermekeinek egyik direktora az a Corey Yuen, akinek nevét eddig leginkább Jet Li filmjeinek akciókoreográfusaként olvashattuk a stáblistákon. De rendezőként is ismerhetjük, hiszen két évvel ezelőtt átruccant Európába, hogy leforgassa Luc Besson A szállítóját – méghozzá a francia író-rendező-producer nagy-nagy megelégedésére, hiszen már folynak a második epizód előkészületei, amelynek (nagy valószínűség szerint) rendezői székében szintén Yuen fog ülni.

Dark nyomozó szerepében pedig azt a Sammo Hung Kam-Bót láthatjuk, akivel eddig több Jackie Chan filmben is találkozhattunk. Sammo eddig több mint száz filmben játszott – ami még hongkongi mércével is számottevőnek mondható –, többek között a Vigyázat, nyomozunk!-ban vagy a Gördülő kung-fuban (hamarosan láthatjuk őt a legújabb 80 nap alatt a Föld körülben is), amelyeket rendezőként is jegyez, ahogyan a Jackie, a jó fiút is. De a kínai operaház egykori növendéke Bruce Lee két filmjében is felbukkant, a Sárkány közbelépben és a Halálos játékban. És bár lassan hét éve nem állt a kamera mögé, úgy tűnik, a Universal őt bízza meg a következő Knight Rider film rendezésével.

Programok a turkálóban

DivX 5.2, ffdshow, Media Player 9, Media Player Classic 6.4.7.5, QuickTime 6.5, RadTools 1.6d, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/07/17), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 4.3.3.1, unCDcopy, Cliprex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 5, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03a, FlashGet 1.60a, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.0, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.16, SpyBot – Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v5.0.590.043, Zone Alarm Security Suit 15 Day Trial v5.0.590.043, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.01 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.50, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.4.40618, TextPad 4.7.3, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)

Csalások

Ground Control II, Joint Operations: Typhoon Rising, Spider-Man 2, The Suffering, Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey The Passion



Háttérképek

Aura: Fate of Ages, City of Heroes, Fable, Ground Control II, Joint Operations: Typhoon Rising, Kreed, Soldiers: Heroes of World War II, Warhammer 40.000: Dawn of War



Mozielőzetesek

A Home At The End of The World, Blade: Trinity, Finding Neverland, Ladder 49, Little Black Book, National Treasure, Resident Evil: Apocalypse, Sky Captain And The World of Tomorrow, Suspect Zero, Taxi, The Aviator, The Manchurian Candidate, Wimbledon

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

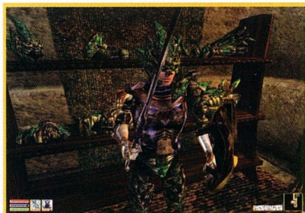
Morrowind

Kedves Mocsy! Nem tudom, lejárt téma-e, de rájöttem valamire, ami a Morrowinddel kapcsolatos.

A lényeg az, hogyha snake opcióba kapcsolunk (ctrl általában), akkor lehet zsebtolvajkodni az emberektől (ctrl+spacebar), vagy simán csak megnézni azok inventoryját, mármint, amit nem használnak; persze, vigyázat, mert a megnézés is bűnös élvezet, ezért jobb, ha valakinek a snake skillje magas. Bandika2

Kicsit nehezen jöttem rá, miről szól a levél, de azért a végén megfejtettem. A "snake" skill valójában a sneaket akarja jelenteni, ami a tolvajok egyik legfontosabb képessége. Amennyiben meg akarsz szerezni egy tárgyat, amelyet a tulajdonosa nem akar jószántából átadni, akkor azt bizony el kell lopnod. A sneak szó szerint lopakodást jelent, de ez a képzettség határozza meg, milyen eredménnyel tudsz lopni. Érdemes pénzt áldozni a fejlesztésére, nagyon nagy poén, amikor a szemét is kilopod az ellenfeleidnek, és még csak észre sem veszik.

Szia Mocsy! Azt csicseregték a galambok, hogy te talán tudod a megoldást a problémámra. A Morrowinddel kapcsolatban kéne a helped. Jó-jó, tudom, ilyenkor azt szokták mondani, hogy egyéni szoc. prob., de azért mégis. Sokszor találkozok olyan emberkékkel, akik valamilyen kapcsolatban állnak a necromanciával. Hogyan tudnék én is tanulni tőlük, és csatlakozni hozzájuk? Hiába megyek el azokhoz az emberekhez/helyszínekhez, amelyeket a könyvek leírnak, szóba sem állnak velem. Némelyik Ash Ghoul úgy szólított, hogy Lord Nerevan. Lehet, hogy azért nem tudok csatlakozni hozzájuk, mert tudják, hogy én vagyok az az alak a próféciából? Az Ancestral Tombok legalján lévő csont és hamu-kupaccal sem tudok semmit kezdeni. Ezek mire jók? Na, meg a shrine-ok végén fellelhető szobrokat és a mellettük lévő áldozati oltárt sem tudom használni. És azt szeretném még kérdezni, hogy hol van még olyan növény/maradvány/kő, amelynek van vámpirikus tulajdonsága (persze ezt a fajta tulajdonságot csak magas szinten vettem észre)? A vámpírok holttestein találok ilyet, de máshol sehol. Pedig, hogy legyen ilyen tulajdonságú löttyöm, két vámpirikus alkotórész kell. Hiába haraptatom meg magam vámpírral, nem mérgez meg (High Elfem van). Még ha mágiával lecsökkentem az ellenállásomat, akkor se. Vagy nem mindegy, melyik vámpírral haraptatom meg magam...? Segítségedért hálám örökké üldözni fog!



Nekromanta képességeket nem tudsz felszedni, legfeljebb csontvázakat idézhetsz meg, de az, ha jobban belegondolunk, ez nem számít fekete mágiának. A vámpírizmus sok játékosnak gond, a legtöbben nem kapják meg a kórt. Az internetes fórumokon keringenek olyan legendák, hogy készül egy olyan mod, melyben lesz vámpírizmust okozó varázsital, de ebből egyelőre semmi nem valósult meg. Úgy tudom, hogy csak az lehet vámpír, akit még azelőtt harapnak meg, mielőtt megkapnánk, illetve kigyógyulnánk a corpus fertőzésből. Bizonyos fajok természetes immunitást élveznek a fertőzésekkel szemben, ezt mesterségesen kell csökkentenünk (varázsitalok, varázslatok, oltárok...). Amúgy meg teljesen a szerencsén múlik, hogy megkapod-e a vámpírkórt, avagy sem, próbálkozz!

Hello Mocsy! Lenne néhány kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban.

1. úgy az 5. teszt vége felé járok, amikor is a Telvanni szavazatok kellenek. Tel vos, Tel Mora, Tel Ahruni + gyilok, ezek megvannak, de a Tel Nagaban Master Neloth nincs és Mistress Thrana Tel Branorban sincs. Mit kell itt csinálni, mert én nem tudom.

A televanni mágusok egyik idegesítő tulajdonsága az, hogy szeretnek olyan helyekre bújni, ahová csak levitálással lehet feljutni. Szerintem ott rejtőzködnek valamelyik toronyban, csak nehéz megtalálni őket. Az is lehet, hogy belefutottál valamiféle programhibába, ilyenkor nincs más lehetőség, mint agyonverni Vivec istent, és lerövidíteni az egész játékot.

2. Az Enchant képzettséget 100-ra fejleszteni az Ineloranyon Strongholdban Qorwynn-nél lehet, de, ha oda megyek, megtámad. Miért van ez? A bejáraton lévő papír mond valamit? Légyszi segíts!

Ez azért van, mert az enchanter nagyon morózus, bárkit megtámad. Van azonban olyan varázslat, amelyik kis időre lenyugtatja, ilyenkor lehet nála fejleszteni a skillt. Egy pont fejlesztés, egy nyugtató varázslat, kicsit macerás, de működik.

Ja! Honnan lehet 100%-os honosítást letölteni?

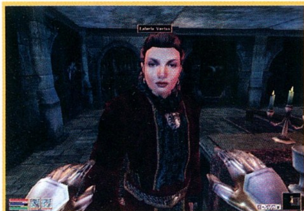
Nem tudok róla, hogy ilyen létezne, bár már folyamatban van. Amint elkészítik, feltesszük a magyarítások rovatba. A Morrowind szövegmennyiségét látva ez nem mostanában lesz.

Előre is kösz: Boci!

SW: KotOR

Hello Mocsy! Nem tudod, hogy a Star Wars KOTOR-ban hol lehet megszerezni a Dark side legjobb jedi köpenyét? Örülnék, ha tudnál segíteni.

Darth Revan köpenyére gondolsz? Elméletileg a Starforge-ban lehet elkészíteni, ott, ahol a jók legjobb köpönyegét lehetett létrehozni. Nekem azonban nem sikerült elkészítenem, valami programhiba lehet a dologban. Ha jól emlékszem, akkor a Sithek bolygóján lévő barlangrendszerben is van egy nagyon jó Jedi vagy Sith köpönyeg









(ahol a nagy szörny elállja a kijáratot). Lehet, hogy még egyszer végig kell játszanom a KotOR-t, hogy kiderítsem? Üsse kő...

Háy! Nem tudom, hogy tudsz-e segíteni, de nagyon jól jönne. A KoTOR-ban akadtam el, ott, ahol ki kell szabadítanom Zaalbart, a wookie-t. Magát Zaalbart már megmentettem, de a Vulkar bázisra nem tudok eljutni, mert egy bazi nagy rancor elállja az utat. A végigjátszásban azt írtad, hogy a "folyósón" lévő végtagot be kell dobnom a hullahalom közepébe egy gránáttal együtt. A gond az, hogy nem tudom felvenni, mert azt írja "Üres a tároló" (mert van félkész magyarításom). Hogy a shitbe lehet felvenni a kart, és hogyan tudok "egyszerűen" eldobni egy gránátot? Mert eddig csak úgy lehetett, ha ellenséget mutatott. Kérlek, - lehetőleg - e-mail-ben írj vissza! ui.: ne lepődj meg, ha majd később is a kotorral lesz bajom :) Üdvözlettel: Robin

A trükk az a dologban, hogy a dobozokból és a földön lévő kupacokból nemcsak kivenni lehet dolgokat, hanem betenni is. Egyszerűen nyisd meg a hullakupacot, majd rakj bele egy robbanógránátot (ne felejtsd el a rancor-ízesítőt sem). A hagyományos hentelős módszer is működik, úgy kicsit nehezebb.

Disciples II

Hi Mocsy! Nekem egy régebbi teljes játékotokkal, pontosabban a Disciples 2: Dark Prophecyvel van gondom. Mégpedig hogy nem működik vele se az amerikai v1.0 to v1.41-es, se az angol v1.0 to v1.1-es patch, mert az exéje nem megfelelő előző verzió! Remélem, tudsz segíteni!

Előre is kösz: Scope

Sajnos nem tudok segíteni, az általunk adott változat egy különleges verzió, egyetlen patch sem megy fel rá. Állítólag létezik egyedi patch, de a fejlesztők többszöri megkeresésünkre sem voltak hajlandók elküldeni (nemcsak mi, egyik olvasónk is megkereste őket, neki sem segítettek). Gondolom, hogy itt van egy kis ellenállás-féle, mivel nem közvetlenül tőlük vettük meg a játékot, így nem is kaptak érte egy fillért sem. Persze, ezt csak a rossz májam mondatja velem...

Icewind Dale

Kedves Mocsy! Kérlek, segíts, mert nyakig ülök a csokiturmixban, amit jól megkevert a Mézes bácsi. Tehát arról lenne szó, hogy az Icewind Dale-ben beszéltem Kresselackkal, aki mondta, hogy nyírjam ki a papnőt. De a papnő nincs a jetik barlangjában, hallottam olyat is, hogy vissza kell menni a fogadóba, és csak akkor jelenik meg, de ez se használt!

Plíz help. Tenx Sanctus.

Ott kell lennie a jetik barlangjában, de csak akkor, ha már beleegyeztél abba, hogy megölöd őt. A tavernába csak azért kell visszamenned, hogy a tulajdonostól elkérd a papnő hátrahagyott cuccait.



Sacred

Hello Mocsy:) A segítségedet szeretném kérni a Sacred nevű játék kapcsán, mert elakadtam egy helyen: (Ott vagyok a gladiátorommal, hogy a wyvern passnál vizet kell vinni a haldoklónak, de nem tudok, mert elvileg lóval kellene, csak mivel harcos vagyok, arra gondoltam, hogy fölösleges lovaglásra adni, lehet másképp is vizet vinni v. mindenképp szükséges a lóval? Esetleg egyéb 5let?:))) Köszi előre is a segítséget! pAUL



SMS FAL

NINCS KEDVETEK AZ UJSAGBA BERAKNI EGY STABFOTOT NEVEKKEL ELLATVA

Higgy nekünk, ez elvenné a kedved az újságolvasástól, addig jó, amíg nem látsz minket, nem vagyunk szépek! Azért nézd meg a szerkesztőségi pillanatképeket, néhány fotót láthatsz a lapkészítés kevésbé publikus részeiből.

A KÖVETKEZŐ DVD-N RAJTA LESZ A D-DAY DEMOJA?

Nézd meg a demók részt a DVD-n és örülj!

HI GAMER! TOM HÜLYE KÉRDÉS, CSAK REMÉNYKEDEM: WOW-BAN LESZ LAN VAGY SINGLE?

Az eredeti tervek szerint nem, kizárólag az MMORPG részre koncentráltak.

A XIII A TO BE CONTINUED-DEL ZÁRUL, KÉRDEM ÉN HOGY KÉSZÜL-E A FOLYTATÁS? ÜDV KUBANITOS

Az eladások nem remekeltek, minek következtében nem készül a folytatás. Kár érte, a Beyond Good and Evilhez hasonlóan nagyon jó kis játék volt.

HI! SZERETNÉK SEGÍTSÉGET KÉRNI. ELAKADTAM A BROKEN SWORD 3-BAN. GLASTONBURY-BEN NEM TUDOK TOVÁBBJUTNI, MÁR VOLTAM FENN A CSAJNÁL AZ EMELETEN ÉS UTÁNA NEM TUDOM MIT KELL CSINÁLNI, HOGY ÁTENGEDJEN A PÁLYÁN. NAGYON SÜRGŐS LÉGYCI SEGÍTSETEK! KÖSZÖNETTEL: SZUK

Fenyegesd meg a hippit, hogy elmondod a lány apjának az igazságot (megkapod Bruno alsóját). A verseskönyv fedelén van három ezüstérme, ezeket szedd le, majd a gatyával együtt vidd el őket a jósnőhöz.

TES3: BLOODMOON, EARTH STONE KÜLDETÉST HOGY KELL MEGCSINÁLNI? A CSEPKKÖVEKET ÜTÖM, DE NEM MŰXIK! LÉCCI HELP!

Van egy dallam, amit a köveken ütni kell, csak akkor fog működni, ha ezt a dallamot rekonstruálod a barlangban.

HELLO! A VAMPIRE:BLOODLINES MIKOR JÖN? NEM LENNE NAGY BAJ, HA VALAMIT IRNATOK MAR 2004 LEGJOBB RPG-JÉRŐL.

Volt már róla egy elég komoly bemutató, szerintem elkerülte a figyelmedet. Mérget azért ne vegyél rá, hogy kijön az idén, ráadásul komoly fenntartásaim vannak ezzel az RPG meghatározással is, szerintem a végleges Bloodlines egy ütős kis FPS lesz, néhány szerepjáték elemmel megspékelve.

VALAKI MONDJA MAR MEG MIKOR JELENIK MEG A HAROM NAGYAGYU (DOOM3, HL 2, STALKER)? ELVONASI TÜNETEIM KEZDENEK KIUJULNI.

Halleluja emberek, a Doom 3 hivatalos megjelenése augusztus 5.-e az USA-ban, augusztus 13 Európában. A többi valamikor ősz végén várható, de még nincs pontos megjelenés.

A WARCRAFT3: THE FROZEN THRONE-BAM AZ ORKOK HADJÁRATA MELLÉ MIKORTÓL/HONNAN TÖLTHETŐ LE AZ ACT2 ÉS ACT3? AMÚGY EZEK FELKERÜLHETNÉNEK A DVD-RE!

Nincs még új Act, erről a Blizzard valahogy megfeledkezett. Amennyiben mégis kijönnek, úgy azonnal felkerülnek a DVD-re.

HELLO A WOW BÉTÁT NEM IRJATOK KI A JÖVŐHAVI SZÁM DVDMELLÉKLETÉBE? VAGY LÉTSZI KÜLDJÉTEK EL HONÉT LEHET LETOLTENI KÖSZ

Szia! Az európai WoW béta kliens még nincs közzé téve, és felesleges is lenne feltenni, hiszen a több mint 2 gigás programra csak a szerencsés kiválasztottaknak lesz szükségük, így az olvasóink többségénél csak foglalná az értékes helyet.

toplisták

Anglia

1. Soldiers: Heroes of World War II
2. Championship Manager Season 03/04
3. Joint Operations: Typhoon Rising
4. Ground Control 2: Operation Exodus
5. The Sims
6. The Sims Triple Deluxe
7. CSI: Crime Scene Investigation 2
8. Far Cry
9. Shrek 2
10. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

USA

1. Age of Mythology
2. City of Heroes
3. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
4. Rise of Nations
5. Join Operations: Typhoon Rising
6. The Sims Deluxe
7. Call of Duty
8. The Sims: Superstar
9. The Sims Mega Deluxe
10. Battlefield Vietnam

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Superstar
3. The Sims: Unleashed
4. The Sims: Vacation
5. The Sims: Hot Date
6. The Sims: House Party
7. Nemo Underwater Fun
8. The Sims: Makin' Magic
9. Empires: Dawn of the Modern World
10. Unreal II: The Awakening

Fileplanet.com demóletöltés

1. D-Day
2. 3D Striptease
3. Far Cry
4. Unreal Tournament 2004
5. Halo
6. Joint Operations: Typhoon Rising (multi)
7. Codename: Panzers
8. Kreed
9. Soldiers: Heroes of World War II
10. Battlefield: 1942 (multi)

Amazon.com (elő)rendelés

1. Doom 3
2. MSFS 2004: A Century of Flight
3. The Sims 2
4. Ultima Online (7th Anniversary)
5. Civilization 3
6. Rise of Nations
7. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
8. Far Cry
9. Civilization 3: Conquests
10. Final Fantasy XI Online

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Örömömben rikongatnom kellene, hogy végre aranylemezen csillog-villog a Doom III, de mire ti ezt olvassátok, remélhetőleg már meg is érkezett, így nagyon furán nézne ki. Sírhatnék azért, mert leállították a Warhammer Online fejlesztését, de nem teszem, mert az előzetes információk és képek alapján a program jóval elmaradt riválisaitól, és kár lett volna ezt a nevet újabb kudarcnak kitenni; többet, jobbat érdemel.Így egészen halkan a Fallout 3 felbukkanásának örülök, még akkor is, ha ennek a programnak az elkészülése csak a távoli jövőből kecsegtet minket minden szépppel, jóval, mert legalább már biztosnak tűnik, hogy lesz.

Lily

HONLAPAJÁNLÓ

Zoo Empire – www.enlight.com/ze/ [tycoon]

Konami – www.konami.com [cég]

Doom III – www.doom3.com [FPS]

Matrix Online – www.thematrixonline.com [MMORPG]

Advent Rising – www.adventtrilogy.com [akció]

Playboy the Mansion – www.playhef.com [szimulátor]

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Fejlesztő: Red Storm • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.redstorm.com • **Megjelenés:** ?
Kategória: taktikai-akció

A Tom Clancy bestselleríró nevével fémjelzett Ghost Recon 2 fejlesztésén gőzerővel dolgoznak a Red Stormnál.

A játék Észak-Koreába kalauzol el, ahol akár egy világháborút is kirobbantható válságot kell mielőbb helyretennünk némi fegyveres beavatkozással. Akik kicsit is ismerik Clancy regényeit, tudhatják: ezúttal sem egyszerű ellenféllel van dolgunk – az összeesküvés-láncolat miatt teljes a káosz, és persze fogalmunk sincs, hogy kiben bízhatunk. A Havoc 2 motor mindenestre gondoskodik a megfelelő grafikai megvalósításról, azt pedig bizonyára mondanom sem kell, hogy egységeink különböző tulajdonságokkal és külsővel rendelkeznek. A Red Storm emellett teljesen új, „váll feletti" kameranézetet kínál, mely állítólag az eddigieknél jóval áttekinthetőbbé teszi az akciót.

COMMAND & CONQUER III

Fejlesztő: EA • **Kiadó:** EA • **Honlap:** – • **Megjelenés:** ? • **Kategória:** stratégia



A PlanetCNC elnevezésű honlap lelkes munkatársai igencsak érdekes képre tettek szert egy rajongó jóvoltából. A fotón egy monitor látható, melyen éppen a Command & Conquer harmadik epizódjának akciódús képsorai peregnek; az Electronic Arts szakemberei gyorsan reagáltak az afférra. Adam Isgreen, a Los Angeles-i stúdió designere elmondta: a kép valódi, ám csupán egy „ötletszkeccs" látható rajta, s egy heves GDI rohamot ábrázol egy Scrin bázis ellen. Isgreen a villámnyilatkozat végén hozzátette mondanivalójához a „igen, sok ex-Westwoodos srác is dolgozik nálunk" kijelentést, melyet feltételezhetően azoknak a megnyugtatására szánt, akik aggódnak a soron következő Command & Conquer játék(ok) hangulatát illetően.

CONQUEST 2

Fejlesztő: Warthog • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.warthog.co.uk • **Megjelenés:** 2005. nyár
Kategória: stratégia

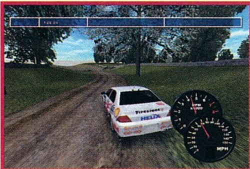




A Conquest: Frontier Wars 2D-s űr RTS lett volna, melynek kiadásától végül a Microsoft visszakozott. A játék végül a Ubisoft szárnyai alatt jelent meg 2001-ben, és kvázi sikernek bizonyulva megérett a folytatásra. A fejlesztők saját tapasztalataik mellett begyűjtve a játékosok észrevételeit, véleményeit és tanácsait igyekeznek kijavítani az első rész hibáit, így például az egyjátékos módban már az összes faj közül választhatunk. Az alkotóknak tehát olyan történettel kellett előrukkolniuk, mely mind a négy élőlény szempontjából működőképes – ennek mibenlétét egyelőre azonban sűrű homály fedi.
A Warthog természetesen külön-külön pályákat tervez ezekhez a fajokhoz, de a multiplayer mód is újabb lehetőségekkel fog bővülni. Mivel a játék egyelőre nagyon korai stádiumban van, a megjelenés legkorábban jövő nyáron lehet esedékes, ám az sem kizárt, hogy ez még későbbi időpontra csúszik.

EURO RALLY CHAMPION

Fejlesztő: Oxygen Interactive • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.oxygenint.com
Megjelenés: 2004. ősz • **Kategória:** rally





Az Oxygen Interactive jóvoltából szeptember első heteiben ismét érezhetjük a virtuális sárdagasztás semmivel össze nem hasonlítható érzését, s a gyönyört, mely pár hepehupás sikán szédítő sebességgel történő bevétele után szállja meg a rally-rajongó szíveket.
Az Euro Rally Championben a címmel ellentétben nem csak az Öreg Kontinens sűrű erdeiben kavarhatjuk fel a port, hanem – Szalay Balázs nyomdokaiban – Afrikába is átruccanunk majd, mely terep természetesen egészen más vezetési stílust és beállításokat követel majd a tapasztaltabb pilótáktól.

Ígéretek szerint a produktum egyaránt remek szórakozást nyújt majd a játéktermi stílus kedvelőinek csakúgy, mint az élethű szimulációk rajongóinak.

RÖVIDEN...

A Vivendi Universal egyedülálló módon kívánja „megünnepelni" a Ground Control II megjelenését: június végén ingyenesen letölthető az e hónapban boltokba került valósidejű stratégiai játék első része. A szóban forgó, 2000-ben megjelent RTS volt az első, mely az addig csak akciójátékokból ismert látványos 3D-s grafikát házasította össze a taktikai küzdelmekkel, s bátran állíthatjuk: kissé éltes kora ellenére is igen szórakoztató darab, még ha a grafikája némileg kopottasnak is tűnik így, 3 és fél év távlatából.



A CNN jelentése szerint komoly létszámleépítések történtek a Vivendi Universalnál: nem kevesebb, mint 350 alkalmazottnak mondtak búcsút június közepén, mely elbocsátások egyben a Hoyle card and puzzle games-széria leállítását, valamint a StarCraft: Ghost jelentős csúszását jelentik. Bár a kilencvenes évek legendás Sierra stúdiójának összes alkalmazottját szélnek eresztették, a cég továbbra is használni kívánja a „Sierra" nevet, hiszen az még ma is jelentős marketingerővel bír.



Tragikomikus események hátráltatták nemrég a Spartan Gates of Troy címre hallgató kiegészítőjének megjelenését: meglovasították ugyanis a sokszorosítás felé „igyekvő" mesterlemezt. Az ominózus CD-t egy derék, ám mit sem sejtő postás táskájával együtt fújták meg, méghozzá az Epson székháza előtt. A Slitherine Software munkatársai – érthető módon – tartanak a kalózmásolatok idejekorán történő felbukkanásától, ám a mások javaiból élő, s ily módon feltételezhetően nem túl magas iskolai végzettséggel rendelkező tolvaj fiatalember vélhetően életében először találkozott ilyesfajta csillogó koronggal. Bolond világban élünk.

RÖVIDEN...

A LucasArts megváltoztatta a 2005 februárjára ígért Knights of the Old Republic II megjelenési időpontját, ami jelenleg csupán ennyi: „télen". Mielőtt az RPG-rajongók pánikba esnének, lehet ez pozitív változás is, hiszen ez 2004 tele.

A játékról folyamatosan érkeznek újabb részletek, nemrég éppen a buja felszínű Dxun bolygót leplezték le. Az Obsidian Entertainment demó kiadását nem tervezi.



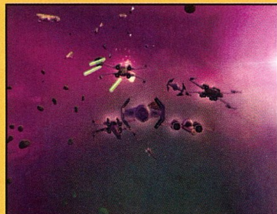
Várható volt, hogy az emberek és az ufók viadala folytatódik. A Cenega már be is jelentette a következő UFO epizódot, az Aftershockot.

A Föld megszállása után a reticulanok biomasszával akarják majd elárasztani az emberek bolygóját. Építenek hát egy hatalmas, zárt ökoszisztémájú műholdat, és ide száműzik a megmarad egyedeket, ám valahol végzetes hiba történik...

Link: www.ufo-aftershock.com



Hobbit módra a Star Wars Galaxies An Empire Divided 1 éves születésnapján, a Jump to Lightspeed megjelenésekor ajándéko(ka)t kapnak majd a program veteránjai – mindazok, akik legalább fél évet folyamatosan játszottak a programmal. A számos meglepetés közül az egyik egy luxus „yacht", egészen pontosan egy különlegesen komfortos és tágas űrhajó lesz.



SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

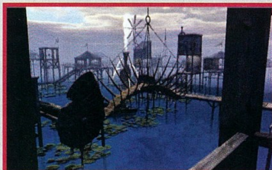
Fejlesztő: Detalion • **Kiadó:** The Adventure Company • **Honlap:** sentinel.tacgames.com
Megjelenés: 2004. november • **Kategória:** kaland

A The Adventure Company bejelentette a Schizm 2 fejlesztőinek következő kalandjátékát, a Sentinelt, melyben a Tastan civilizáció titkait fedezhetjük majd fel.

Beni szerepét felvállalva egy veszélyes barlangba ereszkedhetünk alá, s itt találkozunk majd a titokzatos őrszemmel, aki csak akkor ébred fel, ha az ősi sír nyugalmát megbolygatják. Ő fogja segíteni kalandozónkat, ám idővel kiderül, ebben az őrszemben jóval több rejlik, mint hinnénk...

A program az új generációs Jupiter motort használja majd (amelyet a No One Lives Forever 2 is), és a fejlesztők azt ígérik, hogy a több nehézségi szinten is végigvihető Sentinel játékmenete nem lesz lineáris.





FALLOUT 3

Fejlesztő: Bethesda Software • **Kiadó:** Bethesda Software • **Honlap:** www.bethsoft.com
Megjelenés: ? • **Kategória:** RPG





2004. július 12-én rendkívül fontos bejelentés rengette meg a szerepjátékosok lassan már el-elszunyókáló táborát. Az Interplay Entertainment licencszerződést kötött a Bethesda Softworksszel: az Elder Scrolls fejlesztői készíthetik el és adhatják ki a Fallout sorozat harmadik részét. Az univerzum szellemi tulajdonát, valamint az online módra kihegyezett (MMORPG) feldolgozást az anyacég egyelőre megtartotta magának.

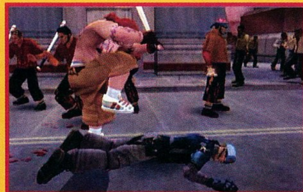
A fejlesztők egyelőre leginkább a „még nem akarok részletekbe bocsátkozni" vagy a „túl korai még erről beszélni" mondatokkal válaszoltak a részleteket firtató kérdésekre, és bevallásuk szerint a megjelenés még a távoli jövőbe vész, a Black Isle Studios nem adott át megkezdett vagy félkész terveket nekik. Biztosan állítják, hogy a Fallout 3 nem a Morrowind motorját fogja használni.

STATE OF EMERGENCY 2

Fejlesztő: VIS Entertainment • **Kiadó:** BAM! Entertainment • **Honlap:** www.visentertainment.com
Megjelenés: 2004. december 1. • **Kategória:** akció

PC-re, PS2-re és Xboxra még idén decemberben érkezik a State of Emergency második epizódja. Az eredeti játék negatív kritikai visszhangja túlzott brutalitása és anarchista sugalmazása miatt persze nagyon nagy érdeklődést váltott ki, így elérkezett az idő egy újabb kiadós öldöklésre. A korábbi arcade alapokat most némi taktikázással egészítik ki, így bizonyos részekben lehetőség lesz rá, hogy váltogassunk az egyes szereplők között. A készítők ezzel azt szeretnék hangsúlyozni, hogy valójában csapatmunkáról van szó, nem pedig egyedül kell lekaszabolnunk a végtelen számú ellenfelet. A 27 pálya egy börtönlázadással veszi kezdetét, innentől pedig gyakorlatilag elszabadul a pokol. A cél ugyanaz, mint eddig: nevezetesen, hogy a pusztítással minél nagyobb anyagi kárt okozzunk a mindent uralmában tartó Vállalatnak – amire a 35 különféle fegyvernek köszönhetően minden esélyünk meglesz.

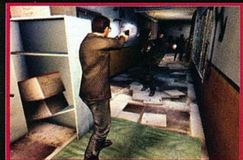




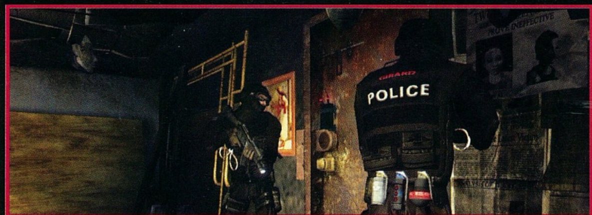
SWAT 4

Fejlesztő: Irrational Games • **Kiadó:** Vivendi • **Honlap:** www.irrational-games.com
Megjelenés: 2005 eleje • **Kategória:** taktikai-akció



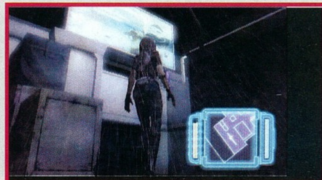


A taktikai akciójátékok töretlen népszerűsége legfőképpen a Police Quest SWAT első epizódjának köszönhető. A hullám elindítója ezúttal új epizóddal jelentkezik, melynek megjelenése ugyan egyelőre a távoli jövőbe burkolózik, ám annyi már bizonyos, hogy az új rész mindenben felülmúlja az elődöket. A játék az Unrealen alapuló Vengeance engine-t használja, melynek minősége a képeket elnézve nem okoz majd csalódást. A 16 különböző környezeten természetesen ugyanaz lesz a feladatunk, mint eddig: csapatunkat vezérelve kell egy-egy küldetést teljesítenünk, amiben tekintélyes fegyverarzenál lesz a segítségünkre kezdve a „szokásos" M-4-es Colttól egészen a mindenkit leterítő shotgunig. Hol a megfontolt taktikázás, hol pedig a gyors rajtaütés vezethet célra, de az igazi mókát egész biztosan a hálózati játék jelenti majd.



STOLEN

Fejlesztő: Blue 52 • **Kiadó:** HIP Interactive • **Honlap:** www.blue52.co.uk
Megjelenés: 2005. március 25. • **Kategória:** akció







Szegény Lara Croftnak lejárt az ideje: jövő év elején ugyanis jön a Stolen, melyben szintén egy női főszereplő bőrébe bújhatunk – igaz, hősnőnk mestertolvajról lévén szó Laránál kevésbé erkölcsös természet. A Blue 52 fejlesztőgárdája eddig soha nem látott grafikát ígér, az izgalmakat pedig a lehetetlennek tűnő betörési feladatok garantálják. A hölgyemény „természetesen" nem csak a különféle zárak felfeszítéséhez és a riasztók likvidálásához ért: ha a szükség úgy kívánja, nem riad vissza némi akciózástól sem példátlan harcművészeti tudásának köszönhetően. Minderre szükségünk lesz az utunkat szegélyező biztonsági őrök miatt, de alkalomadtán célravezető, ha inkább a bujdosás mellett tesszük le a voksunkat. A megannyi akadály legyőzéséhez különféle hi-tech felszerelések lesznek segítségünkre, melyek milétét azonban jelen sorok írásakor még sűrű homály fedi. Az ötlet mindenesetre ígéretes, így bízunk benne, hogy a Stolen képes beváltani mindazt, amit ígér.

RÖVIDEN...

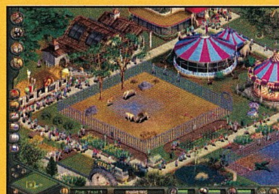
Elszólta magát a CDV: ha minden igaz, hamarosan várható a Panzers „második fázisa" egy önállóan is játszható kiegészítő formájában. A hadszíntér Észak-Afrika lesz, ahol a német, az olasz és a szövetséges oldalon tehetjük próbára hadászati képességeinket.
A Panzers eddig rendkívüli sikereket könyvelhet el a német piacon, reméljük, ez folytatódik!



A Mythic Entertainment már piacon lévő és sikeres programjának erősítésével száll be az MMORPG piac év végi hajrájának küzdőterére. A Dark Age of Camelot Catacombs kiegészítőjének megjelenésével egyúttal új textúrák és kétszer annyi poligon kerül a játékba. Kérdés, hogy a megváltozott külcsín és a gyarapodó belbecs elég lesz-e megtartani a rivális birodalmak iránt érdeklődő kalandozókat.



Ünnepel a Blue Fang Games, a Zoo Tycoon újabb mérföldkőhöz érkezett.
A program eladásai átlépték a 4 milliót! A 2001-ben kiadott programhoz két kiegészítő (Dinosaur Digs, Marine Mania) jelent meg, majd tavaly a Microsoft Game Studios kiadta a Zoo Tycoon: Complete Collectiont. Itt az ideje tovább lépni, hamarosan (idén ősszel) érkezik is a folytatás, immáron 3D-ben...



RÖVIDEN...

A Ubisoft adja majd ki Európában a Final Fantasy XI-et. Az itt megjelenő verzió már tartalmazza a Rise of Zilart és a Chains of Promathia kiegészítőt is, valamint a Tetra Master minijátékot.

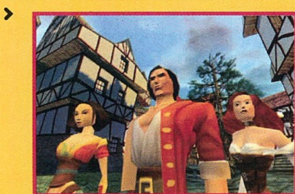
A program 2004 szeptemberében kerül a polcokra.

A Square Enix MMORPG-jének jelenleg több mint félmillió regisztrált játékosa van!



2004. június 21-én bejelentették, a Climax és a Games Workshop leállította a Warhammer Online fejlesztését. A fejlesztőcsapat tagjai a cégen belül más projektekhez kerülnek, ha minden igaz, nem kellett megválni senkitől.







Bezárta kapuit az 1997-ben alapított Confounding Factor, jelentette a GamesIndustry. Gard és Paul Douglas cége nem sok mindent tud felmutatni, egyetlen „büszkeségük" a csaknem öt éves késéssel kiadott Galleon volt.

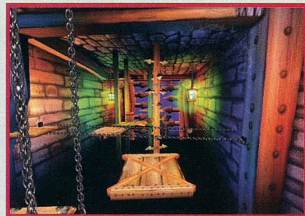
CHESTER ADVENTURES

Fejlesztő: Heaven X • **Kiadó:** ? • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2004. ősz • **Kategória:** akció-kaland

A Heaven X nevű lengyel fejlesztőcsapat bejelentette első játékait. Munkáik között két ifjabb korosztálynak szól akció-kalandjátékot és egy saját, Magnum motorral futó sci-fi shootert.

A mindössze négy alkalmazottat foglalkoztató cégnek még nincs hivatalos oldala, sem kiadója, mégis nagyon lelkesnek tűnik. Elnézve a Chester Adventures képeit, ebből még lehet valami, még ha a történetben nincs is eredeti elem. Egy gonosz varázsló legyőzéséhez, pontosabban világuralomra törő terveinek meghiúsításához kell összeszednünk egy réges-régen elveszett, különleges ereklye darabjait... Reméljük, találnak kiadót, mert mi máris játszanánk vele!





ARENA WARS

Fejlesztő: Ascaron Ent. • **Kiadó:** Ascaron Ent. • **Honlap:** www.arena-wars.com
Megjelenés: 2004. szeptember • **Kategória:** valósidejű stratégia

Az európai piacon szeptemberben jelenik meg az Ascaron Entertainment stratégiája, az Arena Wars. A program árát a kiadó agresszív stratégiával a riválisokénak felére lenyomta, ám nem csak ettől reméli a sikert. Az Arena Wars pörgős játékmenetben a valósidejű stratégiai elemeket keveri az akcióra kihegyezett shooterekével. Az egyjátékos mód 6 hadjáratában összesen 60 küldetést teljesíthetünk, míg multiban három módban (Capture The Flag, Bombing Run, Double Domination) eshetünk egymásnak. A program támogatja a real-time voice and video technológiát is.





STARTERS ORDERS PRO

Fejlesztő: Strategic Designs • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.startersorders.com
Kategória: lóverseny • **Megjelenés:** ?

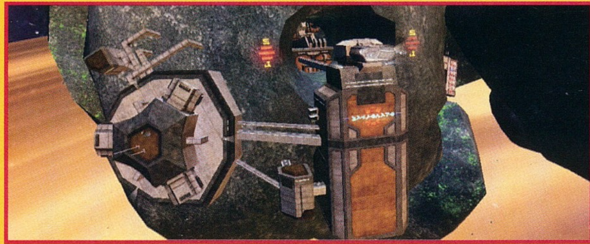
A világ minden táján nagy népszerűségnek örvend a szerencsejátékok talán legizgalmasabb formája, a lóversenyzés. Ebbe a játékba, vagy talán sportba enged betekintést a tavalyi év díjnyertes játékának, a Starters Ordersnek folytatása. A játékban ezúttal is lehetünk edzők, istállótulajdonosok, de akár zsokék is, akik egy versenyen harminc kollégájukkal mérik össze az erejüket. Új lehetőség, hogy immár nemcsak megvásárolhatjuk a pacikat, hanem saját magunk is kitenyészthetünk egy Kincsem, vagy Imperiál kaliberű hátas-bajnokot egy ígéretes csikóból. A versenyek egyaránt zajlanak az Államokban, Japánban, Kanadában, Ausztráliában, de természetesen a brit derbik is a naptárban szerepelnek.



VENDETTA ONLINE

Fejlesztő: Guild Software • **Kiadó:** Strategy First • **Honlap:** www.vendetta-online.com
Kategória: MMORPG • **Megjelenés:** 2004 vége

Aki elolvassa a hírünkben bemutatott játék címét, biztosan arra gondol, hogy egy szicíliai, vagy valamilyen maffiás online szerepjáték készül a Guild Software műhelyében. De nem, a Vendetta Online csak nevében „olaszos", de valójában egy sci-fi programról van szó, melyben az általunk megformált és irányított karakter egyaránt választhatja a harcosok dicső, de veszélyes, vagy a kalmárok kevésbé dicső, de nyereséges útját. Akik a rögösebb utat választják, három, egymással mind katonai, politikai és gazdasági téren torzsalkodó frakció oldalán vethetik magukat a hatalmas univerzumba, melyben az űrhajók valósidőben vívják meg harcaikat.



TIN SOLDIERS: ALEXANDER THE GREAT

Fejlesztő: Koios Works • **Kiadó:** Matrix Games • **Honlap:** www.koiosworks.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2004 vége



Ugye, mindenkinek voltak ólomkatonái? Sajnos, ahogy a gyerekek felnőnek, ezek a kedves kis figurák a padlásra kerülnek, de a Koios és a Matrix a Nagy Sándor hadjáratai köré épített stratégiai programmal lefújja a port az ólom-, vagyis ezúttal bádogobsitosokról. A fókuszban tehát a kérdéses jellemű Makedón hadvezér, valamint az a szerény törekvése, hogy meghódítsa az egész ismert világot. Ennek keretében a hódító bőrébe bújva először a görög poliszoknak mutatjuk meg, hogy az egység mire képes, majd nekivágunk keletnek, hogy megütközzünk III. Dareiosszal Perzsiáért, leigázzuk Egyiptomot, és a messzi India felé indulva találkozzunk végzetünkkel.

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Fejlesztő: People Can Fly • **Kiadó:** Dreamcatcher Games • **Honlap:** www.painkillergame.com
Kategória: FPS • **Megjelenés:** 2004 vége



Alaposan bele akar húzni a People Can Fly és a Dreamcatcher, hogy végleg lepipálják a Vice Cityt és a Manhuntot a legerőszakosabb játék „dicső" címéért folytatott versenyben. Ringbe szálló bajnokukhoz, a Painkillerhez kiegészítőt készítenek Battle out of Hell címen, melynek története az eredeti program sztoriját folytatja. A játékban tíz új pályával találkozunk az egyjátékos módban, de a multiplayeresek is kapnak új lehetőségeket. A szörnyetegeket minden eddiginél furább és halálosabb fegyverekkel zargathatjuk vissza a halálba, mely arzenálra szükség is lesz az új boss monsterek ellen. A játékhoz mellékelve kapunk egy szerkesztőt is, mellyel saját pályákat tervezhetünk.



KING ARTHUR

Fejlesztő : Konami • **Kiadó:** Dreamcatcher
Honlap: www.kingarthurgame.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2005

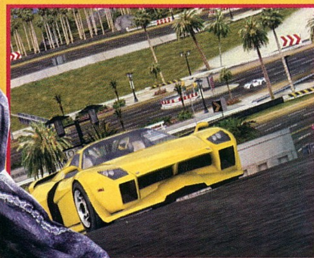
A Konami eredetileg csak konzolokra tervezett játékot kiadni a Touchstone Pictures készülő filmje, a King Arthur alapján, de szerencsére a konzolos óriás meggondolta magát. A PC-s Artúros játék egy valósidejű stratégia, melyben a legendák királyának bőrébe bújva próbálhatjuk meg uralmunk alatt egyesíteni Britanniát. A sikerhez vezető háborúk során összecsapunk a szászokkal, a piktekkel, a barbár törzsekkel, de még misztikus lények is falat próbálnak diadalunk elé emelni. A háborúskodás azonban nem elég, mivel Artúr király csak akkor lehet törvényes uralkodó, ha tarsolyában van az a tizenhárom ereklye, melyek megszerzése még némi szerepjátékos ízt is hoz a játékba.



TRACKMANIA SUNRISE

Fejlesztő: Nadeo • **Kiadó:** Nadeo
Honlap: www.trackmania.com
Kategória: autóverseny • **Megjelenés:** ősz

Ősszel folytatódik a Trackmania, a Nadeo nagysikerű autóversenyes programja, melynek új, Sunrise alcímű epizódjában is saját tervezésű pályáinkon is száguldozhatunk. A pályák tervezéséhez még több elemet használhatunk fel, és immár olyan autószörnyek volánja mögé is beülhetünk, melyek óránként akár négyszáz kilométeres sebességgel rohannak. Feltűnik két új játékmód, a Crazy és a Platform, valamint a beépített peer to peer network segítségével könnyedén megörvendeztethetjük barátainkat is saját pályáinkkal.



WORLD CHAMPIONSHIP TENNIS

Fejlesztő: Espaço Informática • **Kiadó:** O3 Entertainment • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2004. augusztus • **Kategória:** sport/tenisz

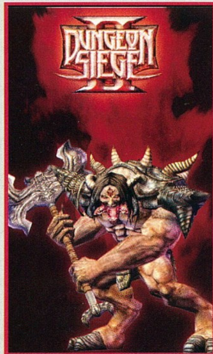


Minden negyedik év nyara a sporté, hiszen nemzetközi futballtornák mellett az olimpia is tévénézésre készteti a szurkolni kívánó egyedeket, s eme gigászi események mellett kissé eltörpülnek Wimbledon vagy épp a U.S. Open látványos és nem ritkán drámai küzdelmei. A brazil illetőségű Espaço Informática jóvoltából azonban a „teniszdömping" kezdetére már magunk is beletanulhatunk a tenyeresek, a fonákok és a sistergős ászok véghezvitelének metódusába, hiszen a World Championship Tennis tartalmas szórakozást nyújthat a sportág szerelmeseinek. Bár a grafika első látásra kissé elnagyoltnak hat, a fejlesztők a tartalommal kívánják kompenzálni a vizuális hiányosságokat: a pörgős, könnyen átlátható játékmenet mellett olyan mókás opcióknak is helyet szorítottak, mint például saját fizimiskánk importálása, majd annak „ráhúzása" egy-egy játékosra.



DUNGEON SIEGE 2

Fejlesztő: Gas Powered Games • **Kiadó:** Microsoft • **Honlap:** www.microsoft.com
Megjelenés: 2005. tavasz • **Kategória:** RPG



A Dungeon Siege 2 hivatalos honlapjának tanúbizonysága szerint a Gas Powered Games eredetileg ez évre beharangozott RPG-je 2005 tavasza előtt bizonyosan nem kerül kezeink közé. Indoklás sajnos nem érkezett, ami egy ilyen jelentős csúszás esetén igencsak elkelt volna.





JAPÁN ZUHANÁS...

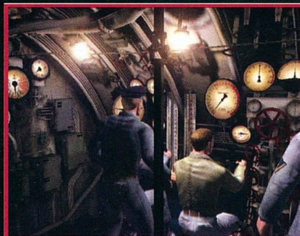
1997 óta 40%-kal esett vissza a japán játékpiac, jelentette a CESA (Consumer Entertainment Software Association). Amerikával és Európával ellentétben (ahol a forgalom egyre nő) még a játékszoftverek forgalma is csaknem nyolc százalékot zuhant egyetlen év alatt. A cég nem fejtegette a lehetséges okokat.



SILENT HUNTER III

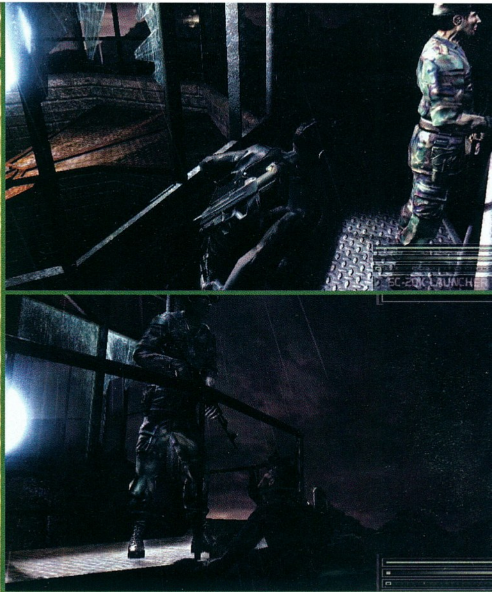
Fejlesztő: Ubisoft • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2005 eleje
Kategória: (tengeralattjáró-)szimulátor

A Silent Hunter harmadik része sem érkezik időben: az előzetesen szeptemberre datált program megjelenése immár a jövő év első hónapjaiban várható. A Ubisoft hivatalos indoklása szerint több időt szeretnének a dinamikusan változó hadjárat kidolgozásába fektetni, hogy a víz alatti hadviselés szerelmesei minél realisztikusabb produktumot kapjanak kézhez. A fejlesztők nem titkolt szándéka ugyanis, hogy végre egyértelműen letaszítsák trónjáról a már vénséges Aces of the Deepet, melyet a rajongók mindmáig a legjobb tengeralattjáró-szimulátorként tartanak számon.









TOM CLANCY`S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** www.splintercell.com



- Gyönyörű grafika
- Továbbfejlesztett AI
- Igényes sztori



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

Úgy tűnik, Sam Fisher még jó ideig nem kényszerül a munkanélküli világmegmentők vasárnap esti pletyipartiján feszengeni Batman és Robin oldalán, hiszen két lenyűgöző rész után a harmadik bevetés is fantasztikus élménynek ígérkezik. Eme – könnyelműnek is titulálható – állítást támasztja alá az a számos díj, amelyikkel a Los Angeles-i E3-n tüntették ki a Chaos Theory-t, s melyek között a „Legjobb PC-s játék" és a „Leghatásosabb grafika" elnevezésre hallgató elismerések is szerepelnek.

Ez lenne hát a jövő? Tom Clancy sem fest túlzottan rózsás képet a 2008-as esztendőről: a terrorizmus nagyobb veszélyt jelent, mint valaha, most azonban nem eltérített repülőgépektől vagy hátizsáknyi dinamittól kell tartanunk. A számítástechnika fejlődése egy új korra nyitott ajtót, melyet a szakemberek csupán „információs háborúnak" titulálnak. Mindennapossá válnak a tőzsdei szabotázsok, melyek hatalmas vállalatokat sodornak a csőd szélére, folyamatos áramkimaradások keserítik meg a legtöbb város lakójának életét, és a védelmi rendszerek biztonsági szakemberei – nomeg elektronikus tűzfalai – nem győzik visszaverni a támadásokat. A nyomás egyre nagyobb, hiszen a katasztrófa immár csupán idő kérdése – s ez az a pont, ahol az NSA közbelép. Sam Fisher ismét magára ölti hát fekete hacukáját, a „láthatatlanul világító" szemüveget, magához ragadja az SC20K karabélyt, s megkezdi ügynöki pályafutása eddigi legnehezebb és legösszetettebb bevetését.

Csak úgy, mint a valóságban Már az előzetes képekből is jól látszik, hogy a Ubisoft montreali stúdiójának szakemberei ismét kitettek magukért. A látvány – és a belőle áradó hangulat – egyenesen lenyűgöző, szinte érezni, ahogy hideg esőcseppek gördülnek lefelé arcunkon, s talán nem tévedek nagyot, ha azt mondom, ismét új benchmark-programot tisztelhetünk a Chaos Theory motorjában. A közelharcnak is jóval nagyobb szerepet szánnak a készítők, mint az előző részekben, s jóval több olyan küldetéssel találkozhatunk, amelyben – a diplomáciai konfliktust megelőzendő – senkinek egy haja szála sem görbülhet. Fisher úr rövid szabadsága alatt pár új mozgást is megtanult, immár Solid Snake-et megszégyenítő módon képes verekedni illetve nyakakat törni – így talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy néhány szituációban bizony a nyers erő „rendeltetésszerű" használata lesz a legcélravezetőbb. A hatalmas játéktereknek köszönhetően érdemes lesz többször is kipörgetni a játékot, hiszen egy feladat megoldásához immár rengeteg út vezet, s csak leleményességünkön múlik, megtaláljuk-e a legkönnyebbet (á la Deus Ex). Nem érdemes azonban illúziókba ringatni magunkat a nehézséget illetően, hiszen ellenfeleink viselkedésében kevesebb lesz a scriptelt megmozdulás, a továbbfejlesztett AI-nek hála sokkal nagyobb kihívást jelent egy-egy őrjárat kijátszása, mint eddig.

Csak okosan! A Splinter Cell-játékok mindig remek, fordulatos sztorival büszkélkedhettek, köszönhetően a világszerte 80 millió eladott könyvvel büszkélkedhető Tom Clancy élénk fantáziájának – és tomboló pesszimizmusának. Az előzetes hírek szerint most sem lesz ez másként, s karácsony környékén ismét csillogó tekintettel (és izzadó tenyérrel) vethetjük magunkat egy izgalmas és magával ragadó kémtörténetbe, mely remélhetőleg nem csak grafikájával, hanem játékélményével is utat mutat a jövő akciójátékai számára.

Grusi







WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** THQ inc. • **Fejlesztő:** Relic Entertainment • **Web:** www.dawnofwargame.com



• A Warhammer 40000 világában játszódó, csatákra kihegyezett RTS.

Warhammer 40000. Ez a név fogalom a sci-fi rajongók körében, mióta a Games Workshop kiadta az azonos néven futó táblás játékot. A 40. évezred univerzumában zajló csaták számtalan átalvatlan éjszakát hoztak a rajongóknak. Az Ian Watson által írt, nálunk is megjelent könyvek (Inkvizítor, Űrgárdista stb.) további sikereket hoztak, így nem meglepő, hogy számos számítógépes változat is készült Warhammer 40000 név alatt. Ezek azonban rendre megbuktak, vagy csekély sikert hoztak, mivel meglehetősen közepesre sikeredtek. Épp emiatt keltett nagy feltűnést a hír, miszerint a Homeworld sorozatról és az Impossible Creaturesről elhíresült Relic készíti a legújabb W40k játékot...

Korszerű játékmenet. A Dawn of War az eredeti táblás változaton alapul, de csak annak világát veszi át, így az is nyugodtan leülhet elé, aki nem ismeri a Warhammer 40000 világát.

A játékmenet a legmodernebb RTS szabályokra épül, azaz az erőforrás-kezelés nagyon le van egyszerűsítve ún. stratégiai pontokra, amelyeket uralva pénzt (itt: requisition) lehet szerezni, s ebből lehet egységeket és épületeket venni. Ilyen stratégiai pontok lehetnek pl.: hidak, magaslatok stb. Ez azért is előnyös, mivel a Dawn of War legfontosabb jellemzője, hogy a küzdő felek hatalmas csatákat vívnak egymással.

A requisition-pontok mellett energiát is elő kell állítani, ami főleg épületek és különleges egységek gyártásához és működtetéséhez szükséges. A játékban az egységek osztagokba vannak szervezve, és ezeket lehet irányítani Az osztagok kaphatnak utánpótlást, és tagjak fegyverzetét mindenki saját ízlése alapján állíthatja össze. Ezzel a készítők elérték, hogy még az alap egységeket is szakosítani lehet valamilyen feladatra (pl.: tankelhárító), sőt, a fegyvereket egy osztagon belül is lehet állítani. Ezzel a módszerrel könnyedén lehet például olyan Space Marine csapatot készíteni, amelyikben van két mesterlövész és két lángszórós, vagy három sorozatvetős és egy lángszórós.

Itt fontos kiemelni a tankokat, amelyek egyesével jelennek meg a játékban.

A morál megvalósítása is a legjobbak között van, amit valaha láttam. A dolog lényege az, hogy van néhány fegyver, amelyet kifejezetten arra terveztek, hogy csökkentse az egységek morálját. Ilyen a mesterlövészpuska, a lángszóró és a tüzérség. Ha valamelyik egység morálja eléri a nullát, akkor annak harci képességei nagyot esnek, ellentételezésként viszont gyorsabban tud mozogni, így a játékosnak lehetősége van az osztagot kivonni a tűzvonalból. Fontos megemlíteni, hogy a gép ekkor sem veszi át az irányítást az emberei fölött, mert ez rendkívül idegesítő lenne.

A morál alkalmazásának ez a módja új és várhatóan jól használható taktikai elemet visz a Dawn of Warba, mivel akár azt is meg lehet tenni, hogy a támadás helyett először „megpuhítjuk" az ellenséges osztagokat tüzérségi tűzzel vagy mesterlövészekkel, és csak utána rohanjuk le őket.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



Hősök



Mindegyik oldalnak van egy hőse, aki sokkal erősebb, mint a hagyományos egységek, s a többi egység harci képességei és morálja növekszik, ha egy hős közelében tartózkodnak.

A játszható hősök a következők:
Force Commander (Space Marines), Warboss (Ork), Farseer (Eldák) és a Chaos Lord (Chaos Space Marines). Minden hősnek vannak különleges képességei. Ilyen például az, hogy a Force Commander tüzérségi tüzet vezényelhet az orbitális pályán keringő hajókról a császár ellenségeire.



A hadjárat. Csak egy hadjárat van, amelynek során a kifejezetten a játékhoz létrehozott Space Marine renddel, a Blood Ravenekkel kell egy ork lázadást leverni. Hamarosan kiderül, hogy a lázadás csak kis része egy nagyszabású tervnek, amelybe hamarosan az Eldák és a Káosz erő is bekapcsolódnak. A hadjárat során a mi irányíthatjuk a főhőst, Gabriel Angelost, aki a Blood Ravenek vezetője és hűséges tisztjét, a könyvtáros (azaz pszi képességekkel rendelkező) Isador Akiost. A kampány során Gabrielnek és Isadornak meg kell küzdenie a barbár Orkokkal, a titokzatos Eldákkal és a Káosz erőivel is...

Többjátékos mód. A hadjárattól eltérően itt mind a négy oldallal lehet játszani. Legfeljebb nyolcan játszhatnak ebben a módban helyi hálózaton vagy interneten keresztül GameSpy támogatással. Itt a már megszokott módok és a bajnokság is elérhetők.
Mindenkinek lehetősége lesz arra, hogy kedve szerint változtassa meg osztaga színeit, zászlóját és nevét.

Egyéb információk.
- Az ork épületeket repülők dobják le, és utána dolgozók végzik a végszerelést.
- A játék nagyon véres és brutális: pl. van egy ork egység, amelyik felkapja az ellenséget, és körfűrésszel szétfűrészeli. A Warhammer 40000 világába beleillik ez a fajta brutalitás, azonban az erőszakos játékok ellenzői könnyen céltáblát csinálhatnak a Dawn of Warból.
- A kő-papír-olló rendszer még nem teljesen ismert, de az már biztos, hogy a harctéren a gyalogosok hemzsegnek majd, és a tankok nagyon ritkák lesznek. A nagyobb egységek pontosan emiatt leginkább hasonló egységgel támadhatók (tank tank ellen) kivéve, ha a gyalogosok között van rakétás is.
- A tankoknak alapból van egy fő és legalább két kisebb fegyvere (ezek a képeken jól látszanak), de tovább is lehet fejleszteni megfelelő mennyiségű requisition-pont ellenében.
- A Space Marine-okat be lehet rakni ún. Drop Podokaba, amelyeket a bárhova le lehet dobni a térképen, így a meglepetés erején alapuló támadás biztosítható. Az eddig napvilágra került információk, képek és videók alapján elmondható, hogy a Warhammer 40000: Dawn of War olyan program lesz, amelynek gyönyörűen kidolgozott grafikája, jól átgondolt és remélhetőleg mesterien kivitelezett játékmenete remélhetőleg garantálja, hogy bárki, aki leül elé, hamarosan belefeledkezik a hatalmas csatákba.



OCC



Játszható felek

Space Marines
Ezeket a harcos-papokat az emberi birodalom uralkodójának (ő az Istencsászár) védelmére hozták létre évezredekkel ezelőtt. Testüket beültetett szervekkel átalakítják, és csatában (a felderítőket kivéve) energiapáncéljukat viselik. Mindannyian rendkívüli harcosok, akik bárhol, bármikor bevethetők a birodalom ellenségeinek elpusztítására. Vallásuk lényege az Istencsászár feltétlen imádata. A hozzá intézett imák vértezik fel őket a káosz rontó erejével szemben.



Chaos Space Marines
Ezek a harcosok is a birodalmat szolgálták egészen a Horus lázadásig, mikor is a Space Marine-ok két részre szakadtak. Egyik felük megtagadta a császár szolgálatát, és a káosz démon által megszállt Horust követte. Bár Horus végül elbukott, számos harcosa a mai napig él, és a Káosz isteneit szolgálja.

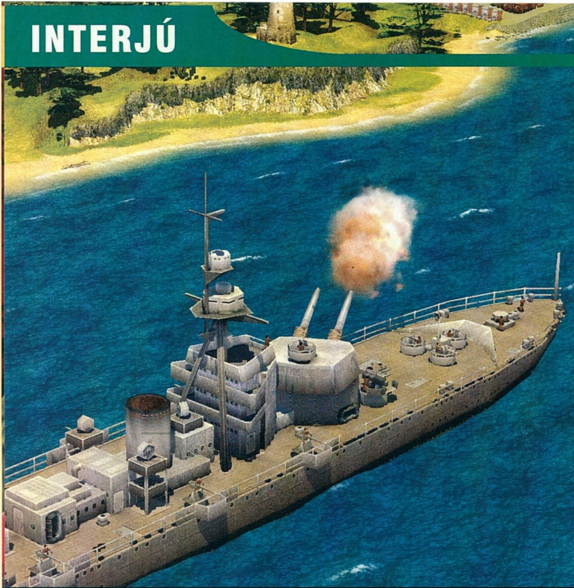


Orkok
Szintén harcos nép, amely elsősorban pusztítani szeret, nem építeni. Gyakran előfordul, hogy konfliktust szítanak valamelyik világon, de nem jelentenek komoly fenyegetést a birodalomra nézve.



Eldar
Az Eldák ősi faja rendkívüli pszichikai képességeit használja, hogy legyőzze ellenségeit. Valamikor hatalmas kiterjedésű birodalmat uraltak. Bár ezek az idők elmúltak, még mindig számottevő erővel rendelkeznek.







Madártávlatból



Túlzott önbizalom

BLITZKRIEG 2

INFOBOX **Kategória:** stratégia • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Nival Interactive • **Web:** www.nival.com

A Blitzkrieg komoly sikereket könyvelhetett el magának. Magától értetődő volt ezért, hogy a sikeres játékot hamarosan követni fogja egy folytatás. A készülő Blitzkrieg 2-ről, a fejlesztőket faggattuk...

Melyek lesznek a Blitzkrieg 2 játékmenetét érintő legjelentősebb változások az előző részhez képest?

Az egyik legnagyobb változás a játékmenetben, hogy a Blitzkrieg 2 minden küldetése több elsődleges és másodlagos feladatot rejt majd magában, melyek összeköttetésben állnak a hadjárat többi küldetésével, ez számtalan új stratégiai lehetőséget jelent. A játékos kiválaszthatja, milyen típusú erősítést kapjon és mikor, ami nem csak az adott küldetésben nyújtott teljesítménytől (például egy vasútállomás elfoglalása és megtartása), hanem a kampány korábbi küldetéseiben elért sikereinktől is függ. A küldetések során elért tapasztalati pontok szükségesek előléptetésünkhöz, ami lehetővé teszi, hogy minél nagyobb számú egységet küldhessünk harcba karrierünk előrehaladtával. Az eredeti játékhoz hasonlóan az egységek tapasztalati pontjai is növekednek, de a tapasztalat mellé ezúttal jóval több új képesség is társul. Emellett több RPG-elem is kerül a játékba. Megjelennek a valós történelmi személyiségek és néhány különleges alakulat (USA 101. légideszant hadosztály, Commandos).

Milyen egységekkel találkozhatunk majd a játékban?

A legtöbb egység, ami szerepelt az eredeti epizódban, szerepelni fog a sorozat következő elemében is, ugyanakkor néhány új dolog is megjelenik: Hajók, motorcsónakok, újfajta gyalogos egységek, hősök, tankok és tüzérségi felszerelések, melyekkel korábban nem találkozhattunk. Mindent összevetve 300 különféle egység lesz a játékban beleértve az amerikai és japán egységeket is, valamint 60 féle gyalogos alakulat. Ugyanakkor néhány, az eredeti játékban is szereplő egység tulajdonságain is változtattunk: a mérnökök például már építhetnek bunkereket is.

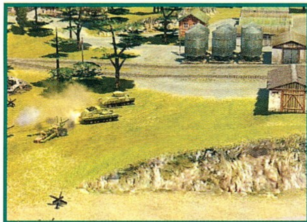
Azt hiszem, a legtöbben egyetértenek velem abban, hogy a német tankok klasszisokkal erősebbek és ütőképesebbek a többi nemzet által harcba küldött harckocsiknál. A játszhatóság kedvéért gyengítetek-e rajtuk valamelyest, vagy esetleg a többi oldal kap valami hatásos ellenszert az acélmonstrumok ellen?



Nos, a német tankok valóban aránytalanul fejlettebbek voltak, de nem csak az eredeti Blitzkriegben, hanem a való életben is. Mi egyedül a történelmi hűséget tartjuk szem előtt – akárcsak az összes többi, a játékban előforduló jármű és fegyver esetében. Hogy minél élethűbben ábrázolhassuk ezeket, minden részletről folyamatosan konzultálunk egy hadtörténésszel, a méretektől a tűzerőig. A tank-kérdés ellensúlyozására ugyanazt a módszert alkalmazzuk, mint ahogy azt majd' ötven éve a valóságban is tették: több szövetséges vagy szovjet tankra lesz szükség egy német legyűréséhez. Mennyiség vs. minőség. De számos más tankelhárító taktika is hatásos lehet, mint a vadászbombázók, a tankelhárító lövegek, vagy a tankrombolók bevetése. Így nem számít, melyik oldallal játszol, és mi az erősséged – minőség vagy mennyiség, nagyszámú lehetőség áll rendelkezésedre terveid végrehajtásához.

Beszélnél egy kicsit bővebben a Blitzkrieg 2-ben megjelenő hősökről?

A második világháború híres szereplői és hadvezérei kerülnek majd a játékba, mint Pokryshkin,



Peter Churchill, Michael Wittman és még sokan mások. Minden hős különleges tulajdonságokkal felvértezett egység lesz. Például Peter Churchill képes lesz az ellenség uniformisába bújva átszivárogni az ellenséges vonalakon értékes hírszerzési információkhoz juttatva így a játékost. Az ellenség szintén rendelkezik világhírű tábornokokkal, akiknek a képességeit bele is kalkulálja saját stratégiájába, egyszóval nem árt vigyázni.

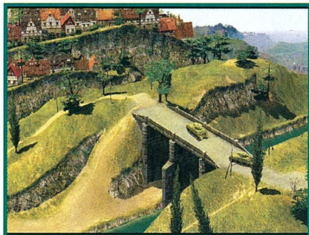


Nyilvánvalóan a három, az eredeti játékban is megjelenő oldallal (szovjet, német, szövetséges) újra találkozhatunk... De vannak-e terveitek újabb hadviselő beiktatásáról (japán például)?
Jelen pillanatban négy játszható oldalt tervezünk: német, brit, szovjet és amerikai. A csendes-óceáni küldetések megjelenésével így a Blitzkrieg 2 már a második világháború összes hadszínterét le fogja fedni. Biztosan lesz a játékban japán oldal is, de csak mint ellenség az amerikai hadjáratban. És néhány küldetésben játszhatsz majd a német hadsereg részét képező olasz csapatok ellen is.

Milyen történelmi alapú ütközeteket terveztek a második részbe, amelyekkel nem találkozhattunk a Blitzkriegben?
Akárcsak az eredeti játékban, a küldetések legtöbbje valós második világháborús ütközetek alapján készül. A hadszínterek számának növekedésével számtalan új lehetőség nyílt meg előttünk, mint például a Fülöp-szigetek, Okinava, Mandzsúria és egyéb, a csendes-óceáni hadműveletek során elhíresült csatatér. Ugyanakkor az Európai Hadszíntér is jó néhány olyan csatát tartogat még, amelyik kimaradt az előző részből: Szevasztopol, Szicília, Bastogne, Koenigsberg.



A játék grafikus motorja marad az előző epizódé, vagy változtattok valamit ezen a téren?



Teljesen új motort fejlesztettünk a Blitzkrieg 2-höz. Mindenek előtt teljesen háromdimenziós lesz a játékban minden, beleértve a tájat, a katonákat, az épületeket, melyek száz százalékig körbejárhatók lesznek. Sokkal több animációt használtunk fel minden katonához, járműhöz és objektumhoz. Eltérő napszakokat is alkalmazunk, így a küldetések egyaránt játszódhatnak nappal, hajnalban, szürkületben vagy éjjel. Mindezen felül még jó néhány egyéb részlet teszi a játékot még életszerűbbé. A kezelőfelületen is javítottunk, ami így még egyszerűbb és könnyebben használhatóbb lett.

A nehézségi szintek az előző részben kiválóan sikerültek, változtattok valamit a jól bevált rendszeren?
Nem, maradunk a jól kiegyensúlyozott nehézségi szinteknél. A szokásos „easy-medium-hard" beállítás mellett a játékos saját stílusához igazíthatja a játékmenetet. Aki kihívásokat keres, végigjátszhatja a nehezebb küldetéseket az összes másodlagos feladat végrehajtásával, aki minél kevesebb kockázattal szeretne végigrohanni a hadjáraton, az választhatja az egyszerűbb küldetéseket.

Blitzkrieg

A kifejezés eredetileg villámháborút jelent. A német hadsereg által még az első világháború előtt megalkotott doktrína azon alapult, hogy az ellenséges arcvonal legérzékenyebb pontjára mért összehangolt és gyors csapással egy iparilag jóval erősebb, elhúzódó háborúban legyőzhetetlen ellenség is térdre kényszeríthető. A második világháború kitörése után a fogalom alatt többnyire már a németek Lengyelország és Franciaország ellen bevetett taktikáját értik, amikor a páncélos ékek tüzérségi és légi támogatással erőteljesen áttörik az ellenséget, majd legyezőként szétnyílnak, és az őket követő gépesített gyalogság segítségével bekerítik a csapatösszevonásra ekkor már képtelen ellenséget.



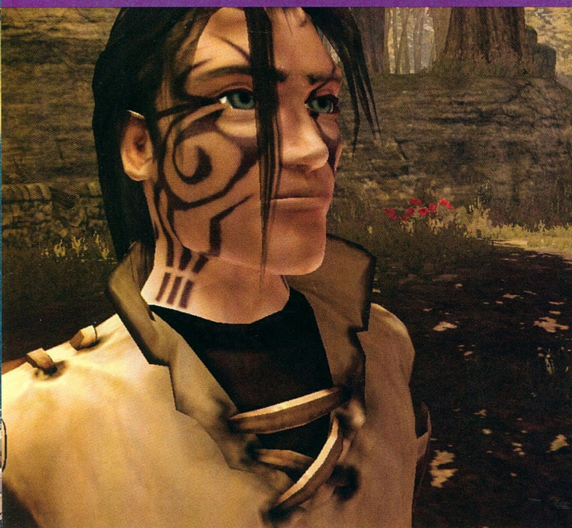
Javítottatok-e valamit az egységek útkeresésén?
Komoly figyelmet fordítottunk a játéknak erre a részére. Egy egység célba juttatásával eddig sem volt gond. Azonban, ha több egységet küldtünk ugyanarra a pontra, gyakran „dugók" keletkeztek, ezt igyekeztük elsősorban kijavítani. Az egységek automatikusan a legrövidebb és leggyorsabb utat választják a célterület eléréséhez. A másik újítás ezen a téren, hogy a formációban mozgó egységek azonos sebességgel haladnak majd (a tankok így alkalmasint lelassítanak, nem hagyják le a gyalogságot). A formációba rendezett egységek, harc esetén a legalkalmasabb pozíciót veszik fel a játékos kérésére.

Tudnátok esetleg mondani valamit a várható gépigényről?
Nagy vonalakban. A jelenlegi gépigény csak közelítőleges, ami a fejlesztés későbbi fázisaiban még könnyen megváltozhat. A jelenlegi rendszerkövetelmény a következő: Minimum követelmény – PIII 800, 128 MB RAM, GeForce2 MX videokártya 32 MB, valamint 2 GB szabad hely a merevlemezen. Ajánlott – PIV 2 GHz, 256 MB RAM; GeForce 3 videokártya 64 MB RAM.



Előreláthatólag mikor kerül a boltok polcaira a Blitzkrieg 2?
A játék kiadását 2005 első negyedévére tervezzük. Szükségünk van egy kis időre még minden apró részlet letisztázásához

Köszönjük az interjút!





Ezzel a tetkóval nem biztos, hogy lesz kit ágyba vinni...



Adj egy bélást vazzeg!

FABLE

INFOBOX

Kategória: RPG • **Kiadó:** Microsoft • **Fejlesztő:** Big Blue Box • **Web:** www.fablegame.com



- egyedi sorsú hős
- legyél legenda!
- nincs két egyforma életút
- 30-100 óra játékidő

Nem sok olyan játék jelenik már meg idén, amelyik megdobogtatná a szívemet, de eszemben sincs panaszkodni, mert nekem elég lesz ez a néhány... hiszen mindegyik olyan, hogy hosszú hónapokra is lebilincselhet, és így is gondot okozhat majd az evilági életem hétköznapjait koordinálni. Ezen programok egyike a Fable (néhai Project Ego), amelynek fejlesztői között szülőatyaként Peter Molyneux-t is megtaláljuk, s lássuk be, ő aztán tudja, mitől alél el a játékos, pedig eddig szerepjáték készítésére nem is vállalkozott soha...

Tündérmese? Nem, a Fable nem lesz tündérmese, legalábbis a szó klasszikus értelmében nem! Bevallom, többek között ezért nekem nem is tetszett ez a végleges cím, bár a Project Ego valóban csak munkacímnek volt jó. Ha belegondolok, azért ezt a „mese vagy nem mese" kérdést feszegethetném is kicsit, mert nemrég jöttem ki a moziból, ahol a Shrek 2-n jóval több felnőtt ámult tátott szájjal, és feledkezett meg mindennapi gondjairól, mint gyermek, és ugyanezt éreztem anno a Gyűrűk Ura epizódok nézésekor is a filmvászon előtt, ahol sokszor a „mesével" együtt lélegeztek (vagy éppen tartották vissza lélegzetüket) a nézők. Na jó, lassan meg is győzöm magam, hogy jelenünkben a tündérmesék értelmezése is változik, jó lesz ez a Fable cím...

Visszatérve a lényegre, a programban eleven, élő, lüktető világba, Albionba cseppenünk majd bele, méghozzá szinte gyermekként. Hogy ebből a fiúból rettegett, félelmet nem ismerő harcos, törékeny csontú, ám óriási tudású mágus, kicsit mindenhez értő kalandozó vagy éppen valami más válik, rajtunk áll. Végigkísérhetjük élétútját, alakíthatjuk sorsát, és részt vehetünk a világ sorsának alakításában is, hiszen tetteinkkel befolyásoljuk majd azt. Ám bármit is teszel, Albion birodalmában tőled függetlenül is zajlik az élet, lesznek más hősök, terjednek a hírek, kalandra hív a szél, s mégis dönthetsz úgy, hogy elveszed a falu legszebb lányát, családot alapítasz, és nem foglalkozol az egésszel. Na, de miért tennél ilyet?! Mi lesz akkor a világ megmentésének apró feladatával?

Szerepjáték. Mostanában valahogy a szerepjátékok nagy része sajátos hack&slash-é fajult, és a tisztelni való kivételtől eltekinve ezek a programok jórészt különböző küldetések

Peter Molyneux



Az 1987-ben, Les Edgarral alapított cége, a Bullfrog legenda. Molyneux pontosan 10 évre rá hagyta ott a céget, és megalapította a Lionheadet. Peter tagadhatatlanul a játékipar egyik zsenije, nekem személyes kedvencem (Kaptam már tőle puszit is, juhéjj!). Néhány a legjobban sikerült címeiből: Black & White (2001), Dungeon Keeper (1997), Populous (1989). Ez utóbbiból több mint négymilliót adtak el...

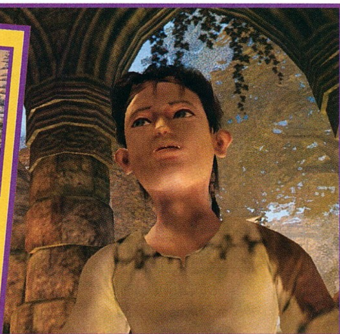
> **„Sosem vagyok elégedett a játékaim kinézetével, designerként mindig egyre többet, többet és többet akarok."**
> **Peter Molyneux**

vagy csupán az előrejutás okán elkövetett harcolásból, egyre jobb tárgyak szerzéséből és a félistenné válásból áll, ráadásul a játékmenet is néhány mellékszáltól eltekintve többnyire lineáris. A kategóriák lassan összemosódnak: ha egy hack&slash-ben már van kis tartalom, akkor RPG-nek titulálják, és rohanó világunkban kevés fejlesztő szánja rá magát igazi, klasszikus szerepjáték készítésére, sajnos. Ezért volt meglepő, amikor 2002 májusában bejelentették ezt a készülő, új generációs, akciódús, ám ennek ellenére határozottan SZEREPjátékot, amelynek ötletei ráadásul olyan ember elméjéből pattantak ki, aki még sosem csinált ilyet. Ám hamarosan kiderült, Peter Molyneux nem azért nem fejlesztett szerepjátékot azelőtt, mert nem voltak ilyen ambíciói, hanem mert régen nem voltak meg azok a lehetőségek, melyekkel megvalósíthatta volna álmait. Végre, eljött ennek is az ideje, még ha most is kell kötnie alkukat a nemes cél érdekében!

Friss pletyka



Az MCV július elején adott közzé egy hírt arról, hogy több cég is megkörnyékezte a Lionhead Studiost. Az érdeklődők közt van állítólag a Microsoft, az Activision és az Eidos is. Azt lapunk leadásakor még nem tudni, mi az igazság a pletykából. Peter Murphy, a cég egyik vezetője azt nyilatkozta, helytelen lenne bármit reagálniuk egy ilyen alaptalan hírre, de ennek ellenére nem cáfolta azt... A Lionhead jelenlegi fejlesztései: Fable, The Movies, BC.





Jó vs. Gonosz? Albion világában tetteid határozzák meg azt, hogy jellemed az örök ellentét melyik oldala felé mozdul el. Egy ártatlan ember megölése egyértelműen gonosz cselekedet, aminek bizony híre is megy, ezért a környéken elkezdenek tőled félni, vagy éppen megtámadnak. Minél többször teszel rosszat, illetve jót, annál inkább változnak majd külsőd olyan jegyei is, melyeket nem, vagy csak részben fedhetsz ruhaneművel. A gonosz karakterek idővel apró szarvakat növesztenek, míg a jókat különleges aura veheti körül, s ha megállnak, apró pillangók repkednek körülöttük. (Gondolom, a Black & White-ból ismerős.)

Amíg azonban hősünkön ennyire nem egyértelmű, milyen is (és ez szerencsére igen hosszú folyamat eredménye), a falvak lakói híre alapján ítélik meg őt, illetve indulhat tiszta lappal is, sőt előfordulhat, hogy egyes helyeken rajonganak érte, míg máshol félelmet keltő kalandor.



Aki már biztosan tudja, mit akar, az bemehet a megfelelő szentélybe, ahol különböző rituálék után egyértelműen a Jóság illetve a Gonoszság útjára térhet (akkor is, ha már elindult a másikon).

A fejlődés útja. Három fő jellemző határozza majd meg hősöd tulajdonságait. 1. Az erő [strength] – közelharc és a kapcsolódó fegyverek használata, fizikum, 2. az ügyesség [skill] – íjak, távolsági fegyverek használata, lopakodás, tolvajlás stb. és 3. a mágiahasználat [will]. Ahogy hősünkkel alkalmazzuk ezeket, különböző típusú tapasztalati pontokat kapunk, melyekből „vásárolhatunk" különböző aktív és passzív képességeket.

Az erőből nyert pontokat például „költhetjük" a szívósság, az egészség vagy a fizikum erősítésére is, míg az ügyesség esetében a sebesség, a pontosság vagy a furfang kerülhet szóba.

Majd ha valamit már eléggé magas színűre emelünk, akkor ott újabb lehetőségek merülhetnek fel. Mindez egyébként kihat majd a külsőnkre is, ám itt semmi nem végleges. Ha a harcban edzett ifjú később a mágia útjára tér, akkor duzzadó izmai lassan elapadnak...

És mielőtt megkérdeznétek, igen, ahogy peregnek hősünk életének percei, úgy öregszik majd, s végül meghal. Ekkor egyet tehetünk, emlékét megőrizve új játékot kezdünk, amelyben nagy valószínűséggel minden egész másként történik majd, mert a történet befejezése nyitott!

Saga lesz belőle?!

Igaz, a Fable még meg sem jelent, ám Peter Molyneux egy interjúban elkottyantotta, hogy akárcsak a Black & White-ot, ezt a játékot is folytatásosra, négy részesre tervezi. Elmondása szerint a második Fable design már készen van, de a harmadik és a negyedik rege tervei is összeálltak már a fejében. Peter azt is elmondta, nem szeretné, hogy bármelyik játékának tesztjében elhangozzon az „akárcsak az előző részben" kifejezés, ezért azt ígérte, a változások minden esetben forradalmiak lesznek.



„Az én hősöm kifejezetten jóképű, imád a nőkkel beszélgetni és számos felesége van birodalomszerte, így egyik városban sem magányos."

Andy Robson (tesztelő)



Most akkor ki a fejlesztő?!



Gondolom, kicsit zavaros lehet, hogy ha a Big Blue Box a fejlesztő, akkor én miért beszélek ennyit Molyneux-ről és a Lionheadről. A válasz egyszerű, az 1999-ben Simon Carter, Dene Carter és Ian Lovett által alapított BBB a Lionhead Studios első „szatellit" fejlesztő csoportja.

Mesés Mesterséges Intelligencia. Tagadhatatlan, amiben Peter Molyneux keze benne van, ott általában (sajnos a Dungeon Keeperben gyenge volt) az AI-ra nem lehet panasz. A tavaszi GDC 2004-n Peter részletesen bemutatta készülő projektjeinek mesterséges intelligencia-típusait.

Nem csak Xboxra?

„Nem lenne szabad, hogy ez a program csak konzolon jelenjen meg!" – „hangzott el" a tavaly késő őszi internetes fejlesztő traccson, és erre a válasz annyi volt: „már puhítjuk a kiadót, hogy engedélyezze a PC-s verziót is". A hír akkor reményt csepegtetett a PC-s szerepjátékosok szívébe, de hivatalos bejelentés azóta sem volt...



A Fable-ben reaktív AI szerepel, ami azt jelenti, hogy a környezet a karakter aktuális állapotának (beállítottság, ruházat (!), hírnév stb.) megfelelően reagál. A bemutatóban szereplő karakter viharos szerelem után nőül vett egy lányt, majd miután hazatértek, vetkőzni kezdett, s ekkor a testére tetovált, ijesztő kép miatt hitvese sikítozva világgá szaladt, és soha többé nem tért vissza. Ugyanakkor a falvakban már ismert, tisztelettel övezett kalandozók körül gyereksereg ugrálhat, s köztük néhányan próbálhatják utánozni imádottjuk mozdulatait, sőt akár öltözékét is!

A gyerekekről jut eszembe: Peter Molyneux tavasszal egy interjúban említette, hogy azért mindent itt sem lehet, például a játékban tiltva van, hogy a gyerekeket bárki megölje. Ám mivel a kicsik csak a városokban és falvakban vannak, ezt úgy oldották meg, hogy ezekhez a zónákhoz kapcsoltan alkalmazták a tiltást. A fejlesztők legnagyobb megdöbbenésére ekkor a tesztelők egy része kitalálta azt, hogy a településen kívülről, íjjal végez a gyerekekkel...

Mi lesz ebből?! Cikkemből bizonyára kitűnik, áhítatos tisztelettel és rajongással várom a Fable-t, ráadásul egyáltalán nem vagyok biztos benne, hogy képes leszek kibírni a PC-s verzió megjelenéséig, inkább veszek, vagy szerzek kölcsönbe egy Xboxot, és idén ősszel elköltözöm kicsit Albionba...

A programmal kapcsolatban egyetlen bánatom van, nem játszhatok női karakterrel, és valahogy nem vigasztal (sőt), hogy a kezeim között érett férfivá, majd később aggá váló hős akár női ruhákban is járkálhat.

Lily

> **„Játszani nagyszerű dolog, én is imádom, de sose feledkezzetek meg arról, hogy odakint a valódi világ vár rátok!"**
> **Kevin Watt (tesztelő)**

Linkajánló

- www.lhtimes.com
- www.bigbluebox.com
- www.lionhead.com
- alterego.lionhead.net





CD GALAXIS

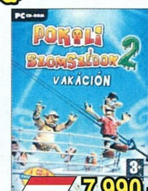
PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

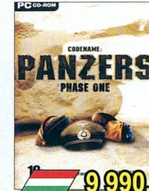
Acélszív 4 990
Afrika K vs Desert R 6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Shadow 4 990
Alias 9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs Pred 2 Primal ...1 990
Anno 1503....3 990
Anno 1503 Treasures 7 490
Antant....Akció
Arcanum 1 690
Atlantis 2....1 990
Átok - Izisz szeme 4 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle....3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg: Burning Hor ...6 990
Blood Omen 2 ....1 990
Breed....5 990
Broken Sword 3 ....6 990
C&C Generals Deluxe....11 990
C&C Renegade....3 990
Call of Duty Év játéka 9 990
Capitalism 2....2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Catwoman* 11 990
Champ Manager 3....1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2....1 990
Chrome Gold* ....Jön
Civilization 3....3 990
Civilization 3+Play World 5 990
Civilization 3 Conquests .3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....1 990
Colin McRae Rally 3....2 490
Colin McRae Rally 04....10 990
Commandos....1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2....1 990
Commandos 3....6 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Counterstrike Con. Zero..6 990
CSI: Helyszínelők....2 490
CSI 2: Dark Motives 9 990
Csendes-óceán hősei....3 990
D-Day*....6 990
Delta Force Black Hawk .6 990
Delta Force BHD Team 6 990
Desperados 2 990
Deus Ex....1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo....1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disney játékok:....990-től
Doom Collector's 3 990
Doom 3* 11 111
Drakula....1 490
Drakula 2 ....1 490
Duke Nukem Manhattan..2 990
Dungeon Siege....2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth Art of C. 2 990
Empire Earth Gold 5 490
Etherlords....1 990
Euro 2004....11 990
Europa Universalis 1 490
Fate of the Dragon 1 990
Far Cry DVD (CD-n is)....7 990
Fire Chief 2 990
Flanker 2.0 ....1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Freedom Fighters 3 990
Frontline Attack 1 990
Fritz 7 Sakkszimulátor....4 990
Gangland 9 990
Gorky Zero....1 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 7 990
Ground Control 2 ....9 990
Gyűrűk Ura: Király v....12 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ...5 990
Harci Szekerek 4 990
Hard Truck....2 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heroes of M & M 3....1 990
Hidden & Dangerous 2 ....6 990
Hitman....1 990
Hitman 2....2 490
Hitman Contracts....9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
Hulk....3 490
IL-2 Sturm: Forgotten B ..3 990
Imperium Galactica 2....990
Industry Giant 2 ....1 990

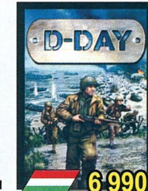


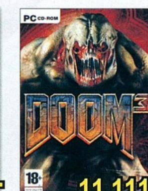
NYÁRI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!




7 990,-
Pokoli szomszédok 2


9 990,-
Panzers


6 990,-
D-Day


11 111,-
Doom 3


7 990,-
Restaurant Empire


6 990,-
XIII


7 990,-
Splinter. Cell Pandora Tomorrow


9 990,-
Spiderman The Movie 2


9 990,-
Soldiers Heroes of WW II


2 490,-
Dungeon Siege


2 490,-
Splinter Cell


2 490,-
Mechwarrior 4


2 490,-
Beyond Good and Evil


4 990,-
Lock On


2 490,-
Hitman 2


2 490,-
Colin McRae Rally 3


2 490,-
TOCA Race Driver


2 490,-
IGI 2


3 990,-
Black & White


3 990,-
Sim City 4


3 990,-
NFS Hot Pursuit 2







IndyCar Series....2 490
Iron Storm....1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations 10 990
Judge Dredd....4 990
Jurassic Park Op. Gen 1 990
Kelták királya....2 990
Knightshift....5 990
Knights & Merchants....990
Korea....2 990
Légimentők....2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Links 2003 ....2 490
Lock On 4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest....3 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G: Bounty Hunter...4 990
Manhunt....10 990
Max Payne 2 ....Akció
MechWarrior 4....2 490
Medal of Honor....3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.8 990
Midnight Club 2....4 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....1 990
Morrowind 2 990
Mortal Kombat 4....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages B Myst....4 990
Myst Uru+2 küldetés....10 990
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003....3 990
Need for Speed Porsche .3 990

Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
Need for Speed Underg.11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N. + Undrentide....5 990
Nw N.: Hord. Underdark ..3 990
Nina 1 990
No Man's Land 4 990
No One Lives Forever....1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 4 990
Operation Flashpoint cs..5 990
Painkiller....7 990
Pandora's Box....2 490
Panzer Elite Spec. Ed. 1 990
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers 9 990
Patrician 3....1 990
Perimeter 9 990
Pirates of the Caribb'n....2 490
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2. ....7 990
Port Royale....2 990
Postal 2 ....1 990
Prisoner of War 2 490
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Project IGI....1 990
Project IGI 2....2 490
Railroad Tycoon 3....5 990
R. Six 3: Raven Shield 2 490
R. Six 3 küld: Athena Sw.4 990
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3....2 490
RC Cars....2 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Restaurant Empire....7 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Sacred....6 990

Saga 1 990
Schizm 990
Sega GT 1 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Kiegészítő....2 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 3 990
Settlers 4 +két küldetés...5 990
Sheep....1 990
Shogun 3 990
Shrek 2....9 990
Silent Hill 3 ....7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 ....3 990
Sims + Livin' It Up....7 490
Sims + Liv. + House P. ..11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed....7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Singles 7 990
Soldier of Fortun. 2 Gold.3 990
Soldiers: Heroes of ww2 .9 990
Soul Reaver 2....1 990
Spellforce 7 990
Spiderman The Movie 2...9 990
Splinter Cell....2 490
Splinter Cell 2: Pand. T.* .7 990
Star Trek: Elite Force....1 990
Star Wars Racer....3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast....3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990

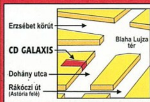
Starcraft és Brood War....1 990
Stronghold Crusader....4 990
Sudden Strike 2....2 990
SWAT 1+2+3 Elite 2 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia....2 990
Temple of Elemental Ev. .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3 ....9 990
Thing 1 990
Throne of Darkness 1 690
TOCA Race Driver....2 490
TOCA Race Driver 2....9 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Total Club Manager '03....3 990
Traffic Giant Gold 990
True Crime....9 990
Tropico....990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..3 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath 4 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam. 2004 ...10 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong....4 990
Wanted Guns....1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozn Throne .4 990
Wizardry 8....2 990
World Ch. Snooker 2003 .2 490
World War 3 990
WW Frontline Command .4 990
Worms 2....1 990
XIII 6 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h

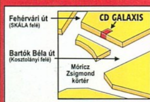


Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja:
19 000 forint rendelési értékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.

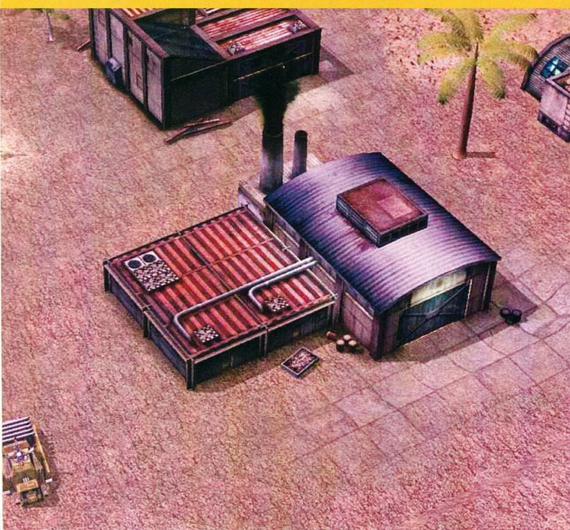
Internet Áruház!
Minden nap: 0-24h

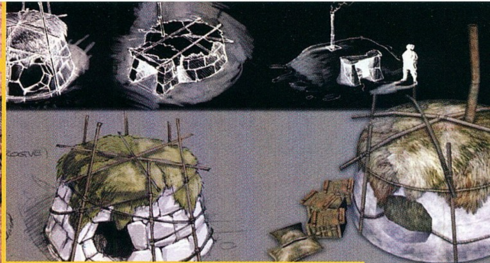
Információk, friss árlisták
PC, Playstation 1 és Playstation 2 játékok
Multimédia programok
DVD filmek
Sci-fi, fantasy és népszerű könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón





A' jövő otthona, panorámaablakkal



Intelligenciát sugárzó, magas homlok

NO NAME WAR

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** AMC Creation • **Web:** www.amc.ro



- 3 kampány
- részletgazdag látványvilág

Jó néhány évvel az után, hogy Mad Max elporoszkált V8-asán a végeláthatatlan sivatagba, az armageddontól teljesen kimerült és lakhatatlan földről jóformán az utolsó ember is felkerekedett, hogy más, valamivel lakhatóbb planétákon rendezkedjen be hosszabb tartózkodás végett. Még több évvel később a telepesek egyik hajója kényszerleszállást hajt végre hajdani otthonuk közelében. Ezen a ponton veszi kezdetét a román illetőségű AMC Creation stratégiájának túlzott eredetiséggel éppen nem vádolható története.

A szereplők. A No name warban három eltérő mentalitással és technológiával rendelkező oldal csapatait vezethetjük harcba. A ktoniaiakat az emberi faj a földet elhagyni kényszerülő, és más naprendszerekben otthont kereső egyedei alkotják, valószínűleg a jól bevált szokás szerint ők jelentik majd az arany középutat a másik két fajjal szemben. A khloona klónozott egységei egy központi agy parancsára cselekszenek. Elvakultságuk ugyanakkor fejlett technikával is párosul. Végül a qualdarok nomád életmódot folytató népét szintén egy humanoid faj alkotja, amely azonban technológiai felkészültség terén messze elmarad a másik két konkurens oldaltól. Ebből is látszik, nincs mostanában túl sok újdonság a nap alatt, hiszen az imént felsorolt három faj analógiáit szinte minden manapság megjelenő RTS-ben megtaláljuk. Szemmel láthatóan – akárcsak a kerettörténet esetében – a játéknak nem ez a szegmense fogja kiemelni az AMC Creation játékát a többi hasonló alkotás közül. Az egységfejlődés sem maradhat ki természetesen a játékból. A veterán mesterlövész például sokkal nagyobb területet lát majd be, és sokkal tovább lesz képes álcázva maradni zöldfülű társánál. Ezen felül, minél gyakrabban használ valamelyik egység egy fegyvert, annál biztosabban kezeli majd azt.

Fák, virágok, fény. A grafika ellenben kifejezetten tetszetősnek ígérkezik. A képernyőn egyszerre több mint 100000 poligon kaphat majd helyet. A hadszíntér a napégette sivatagoktól a fagyos sarkvidékekig terjed majd ki, mely területeken a változó évszakoknak megfelelő időjárási viszonyok uralkodnak majd: köd, homokvihar, szakadó eső. Emellett a program fejlesztői szemkápráztató fényeket és árnyékokat ígérnek, a képek alapján úgy tűnik, nem alaptalanul.

Kellemes posztapokaliptikus kikapcsolódás reménye. A három, kerettörténettel összefűzött hadjárat mellett lesz skirmish mód és néhány többjátékos lehetőség is, mint például a kooperatív játékmód. Ezt választva akár hárman is játszhatunk egy oldalon, így amíg egyik társunk a gazdaság életben tartására összpontosít, egy másik pedig a bázis védelmi feladatait látja el, mi semmitől sem zavartatva szüntelenül támadhatjuk az ellent.

A játék ideális futtatásához két gigahertz-en duruzsoló processzor ajánlott, de gondolva a szerényebb konfigurációkkal rendelkezőkre, az effekteket és a felbontást minimálisra véve már egy PIII-800-on is tehetünk kirándulást az AMC Creation programjának univerzumában.

A No name war várhatóan a Total Annihilation és az Earth 21XX sorozat rajongóinak okozhat majd kellemes perceket. Habár nagyon úgy tűnik, a játék semmi korszakalkotó ötlettel nem büszkélkedhet, remélhetőleg élvezetes és még inkább látványos programhoz lesz szerencsénk. Persze, csak ha valaki időben felkarolja a projektet, a megjelenés ugyanis már lassan egy éve csúszik, a kiadó kilétéről pedig még csak kósza hírek sem láttak napvilágot .

SE

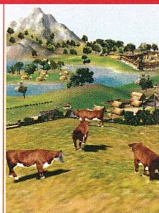




MEDIEVAL LORDS

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Digital Jesters • **Fejlesztő:** Monte Cristo Games • www.medievallords.com



- Háromdimenziós városépítés
- A várossal fejlődő technológia
- 10 egyjátékos küldetés

A stratégiai játékok kategóriáján belül érdekes, sokak által kedvelt „alfajnak" számítanak azok a programok, melyekben az ellenfél legyőzése mellett egy város felépítése, vagy legalábbis mindennapi életének egyengetése is a stratéga feladatai közé tartozik. Ezt a műfajt szándékozik erősíteni a Monte Cristo Medieval Lords című munkája, melyben először szabadulhatunk meg a négyzetrácsoktól, és végre teljes szabadságban, 3D-ben építkezhetünk!

A tervező szabadsága. Kétségtelen, hogy az első szembetűnő tény a Medieval Lordsszal kapcsolatban a 3D-s megjelenítés. Ez egyfelől impozáns, másfelől viszont nagyban megkönnyíti a város épületeinek felhúzását. Mivel a küldetésekben nem építkezhetünk egy végtelen síkság közepére, fontos törekednünk arra, hogy a város minél célszerűbben nőjön ki a földből, ehhez pedig az épületek optimális elhelyezése elengedhetetlen. Rádásul nemcsak abba szólhatunk bele, hogy hol készítse a kovács a fegyvereket, hanem abba is, hogy műhelye milyen magas, széles és hosszú legyen. Különösen fontos szerephez jutnak a falak. Lehet erős seregünk, de sok esélyünk nincs egy ostrom ellen, ha településünk körül nem őrködnek rendíthetetlen kőfalak. Itt is meghatározhatjuk, hogy milyen vastag és magas legyen a fal, és természetesen az is rajtunk múlik, hogy milyen alakzatban öleli körül városunkat.

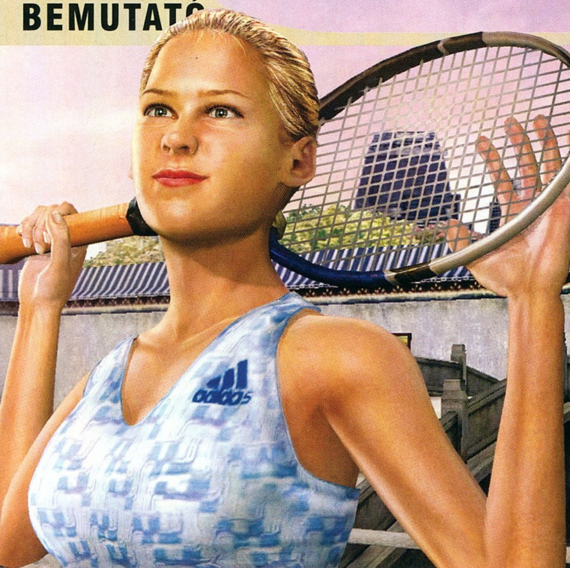
Érdemes lesz figyelembe venni a terep viszonyait is. Ahol természet alkotta magaslatokkal – magyarul: dombbal – találkozunk, oda egyfelől úgysem lehet sok épületet felhúzni, másfelől viszont az ilyen térségekben elegendő egy alacsony, következésképp olcsóbb és gyorsabban elkészülő fal.

Ha művünk elkészült, akár azt is megtehetjük, hogy teljesen „rázoomolva" a városra egy polgár szemszögéből gyönyörködjünk alkotásunkban.

Víz, élelem, biztonság – mi kell még? Nagyon szép és jó egy hatalmas, biztonságos város, de ennek megszületéséhez pénzre van szükség; ha pedig a városka kinőtt a járókából, akkor lakosai egyre magasabbra teszik az igényszintet. A falak, az épületek felhúzása, valamint a katonaság toborzása természetesen mi máson múlna, mint a pénzen. A pénz az adókból folyik a kasszába, tehát minél nagyobb a városunk, annál dinamikusabban fejleszthetjük. Pénzen csaknem minden kapható, de ha nem akarunk arra ébredni, hogy lázongó polgárok holmi lincseléssel fenyegetve hajigálják fáklyákkal házunk tetejét, nem árt, ha gondoskodunk a megfelelő élelem- és vízellátásról. Szintén a polgárok elégedettségét javítja a védelem nevű paraméter magas értéke, mely a falak, valamint a védősereg erejével párhuzamos. A stratégiai játékokban megszokhattuk, hogy a műszaki fejlődéshez a kovácsműhelyben, a barakkokban, az öntödékben kattintgathatunk mindenféle ikonra, és ennek hatása a hadsereg hatékonyságában csapódik le. A Medieval Lordsban ezzel szemben minél nagyobb, terebélyesebb a város, annál jobban fejlődik a tudomány is, mely magas szintjét maguk a polgárok is igénylik. Nagyon látványos, mikor az építők már nemcsak csákányt és emelőket, hanem akár léghajókat is bevetnek a kövek megmozgatásához.

Irigy szomszédok. Ha városkánk szépen gyarapodik, szomszédinkat is egyre jobban emészti majd a sárga irigység, így előbb-utóbb nem átallnak majd hadakat küldeni ellenünk. A mi seregünk erősségét szintén a technológiai fejlettség, méretét pedig a város népessége határozza meg, de minden esetben bölcsebb, ha a falak biztonságában várjuk be az ellenség támadását. Persze nem muszáj nekünk sem felöltenünk a jó fiúk gúnyáját, vagyis mi magunk is kezdeményezhetünk háborúkat. A programot az őszre ígéri a kiadója, és ha hihetünk a hangzatos tartalmi ígéreteknek, könnyen lehet, hogy az ősz egyik sikerjátékával futunk össze a boltokban.

Trasher







TOP SPIN

INFOBOX

Kategória: sport • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Power and Magic • **Web:** www.atari.com



- Realisztikus pályamodellezés
- Addiktív multiplayer mód
- Karrier mód, saját játékos készítése

...és akkor Joe Marshall jól... Mostanában egyre több a multiplatform fejlesztés, sok program eleve több gépre készül el, de vannak olyanok is, amelyek bizonyos idő elteltével kerülnek csak átírásra. A Top Spin már 2003 végén megjelent, igaz, akkor még csak Xboxra. A pécések etalon teniszprogramja a már-már legendás hírnévnek örvendő Virtua Tennis az egykoron szebb napokat is látott Sega istállójából, ám uralkodása ez év szeptemberében veszélybe kerülhet, mert a fekete doboz tulajdonosai között elsöprő sikert arató TS (nem, nem a TeleSport) őszi eljövetelével igazán emberére akadhat. Előre leszögezném, hogy Hugo, LaWMaN és jómagam még e kissé rendhagyó stílusú bemutató írásakor is ezt a kiváló programot nyüstöljük Law boxán, egyrészt, mert jó, másrészt pedig nem szerettünk volna csak a netes hírekre és sajtóközleményekre hagyatkozni – a saját tapasztalatokra épülő irományt így cseppnyit hitelesebbnek érezzük, mivel nem valószínű, hogy az irányításon kívül bármit is változtatnának a portolás során. S hogy ki is Joe Marshall? Egyik barátunk első karaktere, aki kosarasokat megszégyenítő testmérettel és hatalmas ütővel lett megáldva a keresztség során. Ráadásul képességeit arra használta, hogy a mi idegeinket is a sárba tiporja karaktereink mellett vagy a meccs alatt, vagy utána.

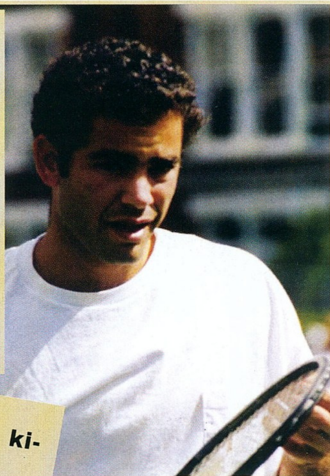
Az állad leesik. Na igen. Legalább így kellene kinéznie minden sportjátéknak. Ha az ember először kapja (szem)lencsevégre, és nem a TV közvetlen közeléből, akkor néhány ártatlan pillanat erejéig akár közvetítésnek is hiheti a látottakat. Játékosként fel sem tűnnek a részletek, azok a finom apróságok, melyeket észrevenni sincs időnk, hát még figyelni rájuk. Első alkalommal, mikor salakon játszottunk, csak egy jó adag idő eltelte után tudtunk teljes egészében a játékra összpontosítani, hiszen pillanatonként a „Láttad ezt!" felkiáltással tettük le a kontrollert. A labda pattanásának nem csak a helye látszott, hanem mindezt apró, finom salakfelhő kíséretében tette. A vonalakat a mérkőzés során szépen lassan elkezdte beborítani a vörös talaj, a játékosok labdához való tipikus csúszása után – amit ráadásul rettentően jól sikerült visszaadni, hiszen a delikvens ebből nem tud azonnal a másik irányba rohanni – szinte el is tüntetik az ott található földréteget. Mindezeket csak tetézi az olyan megoldások garmadája, mint például az ütő húrozásán található festések, a háló mozgása, mikor egy-egy ütés után ott landol a játékszer. A játékosok animációja néhány esetlen átmenettől eltekintve rendkívül élethű (természetesen mocap), és ezek a kisebb hibák is inkább csak hirtelen irányváltáskor, esetleg a visszajátszások alkalmával vehetők észre. Apropó visszajátszások. Esetenként egyszerre akár négy kameraállásból is megtekinthetjük a legutóbbi labdamenetet, bár szabadon nem váltogathatunk a kamerák között, azt minden esetben a gép dönti el (mondjuk a Sensible Soccer-féle nézet nem kifejezetten nevezhető használhatónak, de legalább nem is látványos). (...a hiányérzet csökkentése érdekében Hunor el is ment játszani... :) ... a szülinaposnak mindent szabad...) ...tehát, a kameranézetet a visszajátszások alkalmával nem, viszont játék közben tudjuk változtatni. A (felülnézet-hátulról) közvetítésekben megszokott kameraállás mellett, a játékos mögül szemlélhetjük a közeledő labda bűvös pörgését.

A hangulatot a háttérzajok: a szurkolói közbekiabálások, a labdamenet hosszától és a szép technikai megoldásoktól függő taps egyszerűen leírhatatlan élménnyé teszi. Ráadásul mindezt a Dolby Digital támogatásnak hála tel-

jes egészében térhatásúnak élhetjük meg, még majdnem azt is megmondhatjuk, hogy a bal oldal harmadik sorának negyedik székén ülő hölgy kiáltotta be, hogy „Kürten kám án, áj láv jú".

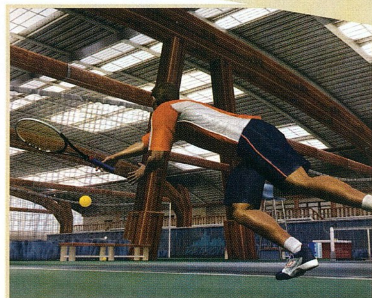
A licencelt játékosok nem csak külsőre, hanem játékstílusban is emlékeztetnek a teniszcsillagokra. (Pl. Pete Sampras ...a szurkolóknak csak Pidi (inkább Piti :D) erős szerva plusz röpte, mert az jó, avagy PPétert idézve: chupor). Ez azért is remek megoldás, mert a karaktergeneráláskor saját stílusuknak megfelelő játékost tudunk kreálni (bár néhányat nem neveznénk stílusnak, lásd fentebb), legyen szó bármely nem képviselőjéről, hiszen mindkét fél küzdelmeibe belevethetjük magunkat – bár legnagyobb sajnálatunkra a vegyes páros lehetősége kimaradt a programból. Nem csak a játékosok, hanem a környezet is próbálja modellezni a valóságot, ezért például a Roland Garros-n a bíró fHranSZiájul beszél, (...Robredo neve francia akcentussal, hmm... ezek a franciák előbb-utóbb torokgyíkban fognak meghalni :D), de az out itt is out, persze mindig más hangon, hiszen nem klónozták a bírókat, bár néhányuk nagyon nagy fájdalmat érezhetett ennek a mondatnak a kimondásakor. A salakon lehet csúszni, a műanyag pálya gyors, a füvön néha nem úgy pattan a labda, ahogy azt az ember elképzelné. Az adott pályatípusokon más és más tulajdonságok jelentenek előnyt, így nincsenek túl erős karakterek (kivéve Joe Marshallt, áldassék az ő Szent Ütője).

„Na, igen. Legalább így kellene kinéznie minden sportjátéknak."



Pete Sampras

A tenisz koronázatlan királya igen fiatalon, mindösszesze hét évesen kezdett el teniszezni Pete Fischer edző irányítása alatt. A rendkívüli tehetséggel megáldott srác olyan későbbi nagy nevekkel mérhette össze tudását a junior bajnokságokon, mint Michael Chang, Jim Courier vagy éppen a későbbi nagy ellenfél, André Agassi. Fischernek oszlopos szerepe volt Pete látványos, és egyben igen hatékony játékának kialakításában – Pete „Pisztoly" Sampras mára legendás szerva-röpte játéka és egykezes fonák keresztütései mind a kiváló edző munkáját dicsérik. Profi pályafutása során Sampras 14 Grand Slam győzelmet szerzett, és szintén egyedüliként a világon 1993 és 1998 között hatszor zárta az évet világelsőként.



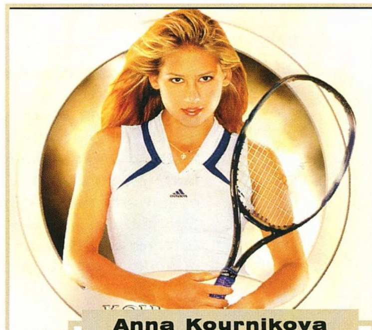
Érintőlegesen már említettük a saját karakter készítésének lehetőségét. Itt ajánlott előre eldönteni, milyen típusú játék áll közel a szívünkhöz, mivel a biográfiai tényezők beállítása után (magasság, arcforma, frizura stb.) a három alapstílus közül választhatunk: erős, technikás valamint védekező játékban leszünk a legjobbak.

Ezzel indul a karriermód, ahol megfelelő tréninggel finomíthatjuk képességeinket. Persze minden pénzbe kerül, akarom mondani creditbe, amiért trénereket, ruhát, cipőt és egyéb kegyszereket vehetünk. Persze, az ellenértékét meg is kell keresnünk valahol, amit szponzorok megnyerésével illetve tenisztornák pénzdíjaiból tudunk előteremteni. Tehát építgethetjük saját kis karrierünk, ahol is a cél nem más, mint a ranglista első helyének megszerzése, s bizony, amíg azt elérjük jó sok időnk fog feláldozódni az izgalmas játszmák oltárán.



A meccs után találkozunk... mondá Joe Marshall. Egy teniszező számára a lehető legrosszabb halálnemet választotta – megállt benne az ütő – de emléke örökre velünk marad. A több percig tartó labdamenetek, a fekete gazella (copyright by SakmaN) vizet fakasztó ütései mind-mind olyan momentumok, melyek számunkra élvezetessé, felejthetetlenné tették a Top Spint. Nálunk elfoglalta méltó helyét a dobogón, s a polcunkon a gyűjteményben egyaránt.

Hugo, Hunor, LaWMaN



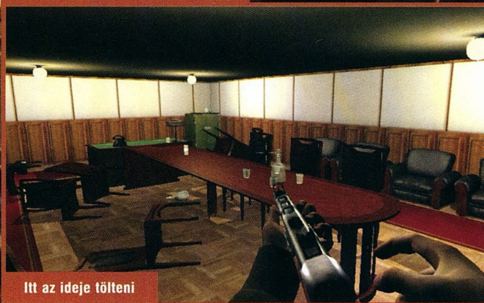
Anna Kournikova

Az 1981. június 7-én, Moszkvában született hölgy hamar belopta magát a teniszt kedvelő férfiak körébe, meg az azt nem kedvelőkébe is, de az egy másik történet. Anna öt éves korában kezdett el foglalkozni a tenisszel, majd 1992-től Nick Bollettirei akadémiájára került Floridában. Szinte mindenki egyetértett abban, hogy kimagasló tehetséggel van megáldva, s nagy karrier elé néz. Profi pályafutását ennek megfelelően kezdte. A negyedik fordulóig jutott élete első Grand Slamjén, a '96-os U.S. Openen, és az elődöntőbe verekedte magát a '97-es wimbledoni bajnokságon. Azonban a későbbiekben nem igazán emelkedett ki a többiek közül, hiába került a világranglista első tíz helyezettje közé. Eddigi egyetlen Grand Slam győzelmét párosban, Martina Hingis oldalán érte el 1999-ben. Mostanság inkább divatlapok hasábjain és a különféle pletykákban hallhatunk róla leginkább. Kár volt érted, azonban köszönjük, amit a teniszért tettél.





A metrómegálló teljes pompájában

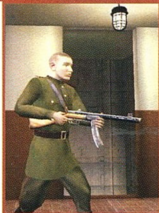


Itt az ideje tölteni

THE STALIN SUBWAY

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Fejlesztő:** G5 Software • **Web:** www.g5software.com



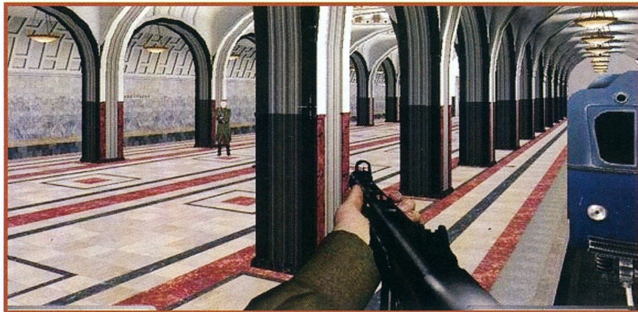
- 300 féle megsemmisíthető tárgy
- eredeti helyszínek
- soha nem látott fegyverek

Az FPS egyik eleső mérföldkövének kétségkívül az id Software második világháború idején játszódó akciójátékát, a Wolfenstein 3D-t tartják. Ugyan ennek grafikai megvalósítása mai szemmel nézve igencsak megmosolyogható, és a pixelhegyekben úszó ellenfelek kinézetét, valamint néhány falon elhelyezett szimbólumot leszámítva semmi nem utalt arra, hogy a múlt század első felében járunk, a játék mégis remekül példázta a műfajban rejlő lehetőségeket. A most készülő, nagyreményű The Stalin Subway is ezekhez a történelmi gyökerekhez kanyarodik vissza – igaz, ezúttal már a háború utáni időkbe, egész pontosan az '50-es évekbe.

Történelmi áttekintés. 1952-ben járunk. A 72 éves Sztálin már érezhetően nem tudja anynyira kezében tartani a hatalmat, mint hajdanán. Néhány nagyhatalmú, ám eddig félelemben tartott vezető ráérez a diktátor gyengeségére, de egyúttal tisztában vannak azzal, hogy ha elbuknak, úgy nem csak saját, de egész családjuk halálos ítéletét írják alá. Ördögi összeesküvést szőnek, melyben nagy segítségükre van egy hatalmas és pusztító fegyver – ez azonban ártatlan életek millióit olthatja ki. A játék főhőse Gleb Suvorov, KGB ügynök, aki ráeszmélve a halálos tervre mindent elkövet, hogy megakadályozza a közelgő katasztrófát. A G5 Software valós helyszínekkel és néhány történelmi személyiséggel dolgozta ki fikciós történetét, melynek alapjai természetesen a hidegháborús „vörös" félelmekből és az esetlegesen bekövetkező atomháborúból fakadnak. A dolog pikantériáját mégis az adja, hogy a fejlesztőcsapat maga is moszkvai illetőségű, így a játékban végre nem egy teljesen hamis nyugati képet kaphatunk az „átkosról".

Fő a kor- és az élethűség. Tekintettel arra, hogy a jobbára fiatalokból álló alkotógárda még gondolatban sem fogant meg 1952-ben, komoly kutatómunkába vetették bele magukat. Számtalan múzeumot jártak körbe, a városban pedig bőszen kattintgatták a fényképezőgépeiket – és mivel a metró fontos szerepet játszik a programban, az egész alagútszerkezetet átvizsgálták. Mindezt megannyi film megtekintése és korabeli zene meghallgatása tetézte. A játék legfontosabb helyszínei a föld alatt játszódnak: a már említett metró mellett létezik ugyanis egy „metró-2" nevű titkos alagút, melyet a katonaság használt annak idején. Ez persze nem jelenti azt, hogy a felszínre sem merészkednénk fel: többek között ellátogathatunk a tekintélyt parancsoló Kremlbe és a Moszkvai Egyetem területére. A realitásoknál maradva a G5 Software egészen újfajta sebesülési módot dolgozott ki. Ez abból áll, hogy hősünk gyógyulását nagyban befolyásolja, melyik testrészén és mekkora felszínen érte a találat. Ha például a mellkasunkba kaptuk a lövedéket, és ezzel 20 hp-t veszítettünk, az elsősegélyládával csupán 18 hp-t „öngyógyíthatunk" magukon – a maradék visszaszerzése már ennél komolyabb beavatkozást, azaz egy orvos jelenlétét igényli. Ezzel együtt a főszereplő karakterét is formálhatjuk cselekedeteink alapján, amit skála szemléltet.

Fegyverek és ellenségek. A történelmi hitelesség persze valóban csodálatos dolog, ám a legfontosabb természetesen maga a játszhatóság – és mivel FPS-ről van szó, ez nagyban függ a fegyverek felhozatalától. A „klasszikus" AK-47-es természetesen alap, a tankok likvidálására szolgáló PTRS-41-est azonban eleddig nem láthattuk számítógépes játékokban. Ugyancsak



Wolfenstein 3D

Az id Software bevezetőben is említett korszakalkotó csodája 1992-ben nagy botrányt kavart. Egyfelől az alkotók nem spóroltak a paradicsomlével (mai szemmel nézve ez már igencsak megmosolyogható), másfelől pedig a németek felháborítónak találták, hogy a fejlesztők ilyen régi sebeket feltépve igyekeztek a korábbi ellentétekből hasznot kovácsolni.





ritkaságszámba megy a PPSh, pedig ezt a csodát előszeretettel hasznosították a második világháború idején. Mindez megannyi gránáttal, aknával és persze Molotov-koktéllal egészül ki, melyekkel lehetőség nyílik tűzet gyújtani, és nagyobb területeket a földdel egyenlővé tenni. De érdemes jól megfontolni, hogy mit cipelünk magunkkal: a fegyverek ugyanis méretüktől és súlyuktól függően lassítják sebességünket, ami egy ütközetben, vagy meneküléskor akár döntő tényező is lehet. Éppen ezért az alkotók nem limitálták a cipelhető harci eszközök számát, maximálisan ránk bízzák ezzel a döntést. Manapság majdhogynem megszokottnak számít, de azért érdemes megjegyezni, hogy ezúttal is bepattanhatunk különféle járgányokba – sőt, még metrót is vezethetünk, miközben természetesen lövésre is lesz lehetőség.

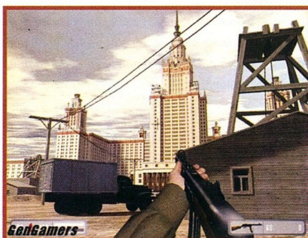
Bajosabb kérdés azonban az ellenségek megoldása. Egy Doom-szerű öldöklésben nem lenne gond különféle változatos szörnyetegeket szerepeltetni, erre azonban érthető okokból a The Stalin Subwayben nem lesz lehetőség. A fejlesztők ezt a kérdést nagyon egyszerűen áthidalták: az ellenséges KGB-ügynökök valódi veszélyét az jelenti, hogy nem mindig az uniformisukban találkozhatunk velük, hanem előszeretettel álcázzák magukat civilnek lesből támadva ránk. Mellettük persze különböző rangú katonák és őrök igyekeznek megkeseríteni az életünket, és megakadályozni a bejutásunkat olyan helyekre, ahol elméletileg nem lenne semmi keresnivalónk. Hogy a palettát tovább színesítsék, olykor néhány rosszarcú bűnözővel és különleges KGB-egységekkel is meggyűlik a bajunk – de az ölésre kiképzett vérebekkel is jobb lesz vigyázni, mivel villámgyorsan próbálják átharapni a torkunk.

Zárás. A The Stalin Subway nem egy már befutott motort használ. A G5 Software időt és fáradságot nem kímélve saját, V8-ra keresztelt enginet dolgozott ki, mely persze mindent tartalmaz, amit az új évezredben elvárhatunk – ezek közül is kiemelendők a víz, az árnyék és a tükör-effektusok, valamint a világítás.

A mostanában netre kihegyezett programdömpingben üde színfoltot képvisel a The Stalin Subway, itt ugyanis a fejlesztők számára az egyjátékos mód jelenti az elsőbbséget. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne építenének hálózati lehetőséget a játékba, csak éppen nem ezzel akarják megváltani a világot és csak a szükséges, megszokott lehetőségeket kínálják. Mi tagadás, az is igencsak imponáló, hogy ezúttal olyan környezetben barangolhatunk, melyhez hasonlóra ebben a formában eleddig nem volt példa. Éppen ezért feszült figyelemmel várjuk a jövő esztendő első pár hónapjának valamelyikében a boltok polcain landoló csodát, mely talán az egyjátékos FPS-ek új klasszikusává forr ki.

SzB



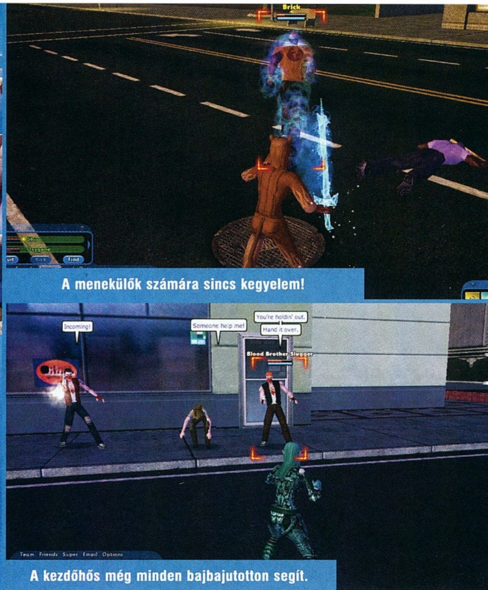


Joszif Visszarionovics Sztálin (1879-1953)



A grúz származású szovjet diktátor egész fiatalon kapcsolódott a munkásmozgalomhoz, amiért többször bebörtönözték vagy száműzték. Több álneve is volt, de 1913-tól a Sztálint használta (eredeti neve Dzsugasvili). 1917-ben részt vett az októberi forradalomban, majd a polgárháborúban. 1922-ben, Lenin halála után az SZKP KB főtitkára lett, majd fokozatosa egyre keményebb diktatúrát vezetett be, mely a második világháború után tetőzött igazán. Ellenségeit válogatott kegyetlenséggel, mondvacsinált indokokkal tűntette el a föld színéről.





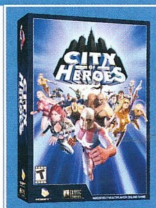
A menekülők számára sincs kegyelem!

A kezdőhős még minden bajbajutotton segít.

CITY OF HEROES

INFOBOX

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** NCsoft • **Fejlesztő:** Cryptic Studios • **Web:** www.cityofheroes.com



- szuperhősök bevetésen
- nincs PvP
- könnyű kezelhetőség
- nem lehetsz gonosz

Aréna:

Star Wars Galaxies 74 %



Anarchy Online 72 %



Lineage 2 65 %



A City of Heroes sikere tagadhatatlan. Megjelenésekor két hét alatt több mint százezren iratkoztak fel Paragon City hőseinek sorába, és a program számos MMORPG-díjat könyvelhet el magának. Az előzetesek, bemutatók és képek alapján ez megmagyarázhatatlannak tűnt, így amikor lehetőségem nyílt a program kipróbálására, természetesen nem haboztam egy percig sem, azonnal a hősök közé vetettem magam, hogy megkeressem, megérezzem a titkot. Sajnos ezúttal azt hiszem, nem sikerült...

Születés. Hősünk kiválasztása az első feladatunk, és érdemes erre sok időt szánni, mert a programban nincs zsákmány (loot), nincs változó felszerelés, tehát amilyen külsőt választunk kezdéskor, olyanok leszünk mindörökre (lehet, ez túlzás, talán van rá mód ezt később változtatni, de egyelőre erről szó sincs). Rendben is van ez így, egyetlen képregényhős sem cserélgetné ruhatárát, hiszen mindanyiukra jellemző a jelmez, amelyben megmentik a világot. A külső jegyek választéka végtelenül aprólékos és változatos, néha kicsit extrém is, de miért ne lenne az?! Erre az opcióra nem lehet panasz: biztos, hogy mindenki megtalálja a kedvére valót.



Születésünk következő lépcsője származásunk kiválasztása, ami meghatározza majd, milyen erők birtokában vehetjük fel a harcot a város alvilága ellen. Eredetüket tekintve a hősök lehetnek:

Mutánsok – képességeik birtokában születtek, létük az emberi formától idegen, torzult.

A tudomány „sérültjei" – valamilyen kutatási baleset során szerezték számukra is különös rendkívüli képességeiket.

Technósok – a technika vívmányait felhasználva turbózzák fel magukat, és a készülékek nélkül sokan közülük átlagos emberek csupán.

Természetesek – képességeik veleszületett adottságokból fejlődtek ki, illetve némelyikük tudását rendkívül sok tanulással sajátította el.

Mágusok – ezek a hősök mágikus forrásból nyerik erejüket, tudásukat szintén tanulással szerzik, vagy esetleg különleges tárgy birtokába jutva váltak szuperré.

A következő lépés harci stílusunk megválasztása.

Blaster – az energiacsapások mestere, fizikuma gyenge.

Controller – a természeti erőkkel (tűz, jég, gravitáció) manipulál, szintén nem bodybuilder.

Defender – háttérbe szorítva saját érdekeiket a csapatnak szenteli erőit, gyógyít, és mágiával erősíti csapatának tagjait. Nehezen szólózhat, viszont sosem gond vele csapatot találni.

Scrapper – nagyszerű közelharcos, ám életereje és páncélzata gyengébb, mint a másik „tank" típusé. Magányos hősnek is alkalmas karakter.

Tanker – a klasszikus „tank", jó védőerővel és ellenálló képességgel, igaz, kicsit kevesebb sebzéssel rendelkezik, mint a scrapper.

A származás és a harci stílus kijelölése után már csak kezdő erőink megválasztása marad, és máris bekerülhetünk a város forgatagába, illetve az oktató módban még csak a viszonylag biztonságos részbe.

Linkajánló

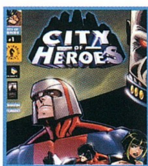


coh.warcry.com
coh.stratics.com
www.cohportal.com
www.cohcomics.com
www.paragoncity.com
www.thebeholder.org
paragonradio.gameamp.com



Egy hős mindennapjai. A játék legnagyobb részében orgyilkosok, gengszterek és más rossz fiúk aprításával fogsz foglalkozni (egyetlen nőnemű gazemberrel sem találkoztam). Teheted ezt küldetést felvállalva, megbízást teljesítve, vagy éppen önszorgalomból is, hiszen az utcán mindennaposak a város békés polgárait érő zaklatások, ami ellen még a rend őrei sem tesznek semmit, mindenki retteg. Szuperhősként nem gond nálad 3-4 szinttel magasabb, akár nagyobb létszámú banda megtámadása sem, főleg akkor, amikor már ügyesen használod az inspirációnak nevezett, különböző tulajdonságaid ideiglenes fokozására vagy gyógyítására alkalmas eszközöket. Fejlődésed során új szakértelmeket sajátíthatsz el, és ezeket az egyre bővülő számú, ún. erősítő (enhancement) helyek kitöltésével fokozhatod (hatásukat tartósabbá teheted, gyorsabban újrahasználhatod ezeket, erejüket növelheted stb.). A rendszer végtelenül egyszerű és nagyszerű – remekül működik, jól áttekinthető, és mivel a turbózó elemek cserélhetők, illetve számuk is növelhető, megfelelő teret biztosítanak az egyedi specializálódásra.

CoH képregény



Ha már a játékot a képregények világa ihlette, meg is jelentettek hozzá egyet, amelyet a regisztrált játékosok rendszeresen ingyen megkapnak, de meg is vásárolható. A kiadvány sikeréről egyelőre még nem sokat tudni, hiszen még csak két szám jelent meg.

Muszáj is, hogy ez a rendszer jól működjön, mert semmi más lehetőségünk nincs egyedivé válni, hiszen mint már írtam, nincs zsákmányszerzés, és karakterünk megjelenése sem változik semmit, nem vásárolhatunk tárgyakat, csak „varázserőket".

„A külső jegyek választéka végtelenül aprólékos és változatos, néha kicsit extrém is, de miért ne lenne az?!"

Hol van itt a szerepjáték? Szerintem sehol. Bár a város történelme és a szereplők háttere jól ki van találva, ez igazából nem szerepjáték. Szinte egyszer sem láttam, hogy bárki a folyamatos csatározásokon kívül karaktere megformálásával foglalkozott volna, bár csapattoborzás idején akadt néhány táncparti.
Az egyik játékkarikatúra oldalon volt is egy kép, amelyik kifigurázta a CoH-t, hiszen a bajba jutott polgárok mellett rengeteg hős rohan el, mert a) már túl magas szintű, b) még túl alacsony szintű, c) más küldetése van. Így a bűnözők bátran és legtöbbször büntetlenül rángatják a sikoltozó polgárok táskáit, szegeznek rájuk pisztolyt, és fenyegetik őket.
Szerencsére, ha mégis megállunk, akkor ezek az alakok nem feltétlenül rontanak ránk ész nélkül, lesz, amelyikük ránk támad, míg a társa fegyverrel lövöldöz ránk, s ha vesztésre állnak, van, aki menekülőre fogja a dolgot. Ha mindegyiküket likvidáltuk, a városlakó bőszen hajolgatva jön majd hozzánk hálálkodni, de a legtöbb hős őket szóra sem méltatva rohan tovább.

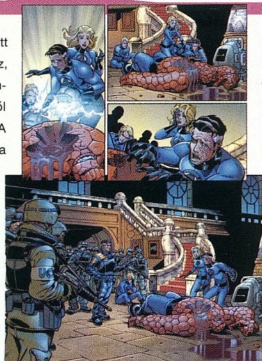


Halál. Az MMORPG-k érzékeny területe az elhalálozás. Az ebből fakadó büntetések és egyéb nehézségek jelentősen befolyásolhatják a játékélményt. A City of Heroesban ez is lightosan van megoldva. Ha minden életpontunk oda, akkor a már említett inspirációk közt lehet olyan, amelyik visszahozhat minket az életbe, megteheti ezt valamelyik társunk is, vagy „ébredhetünk" a közeli kórházban is. A „büntetés" némi tapasztalatipont-adósság lesz, ami annyit tesz, hogy ennek törlesztéséig nem tudunk tovább fejlődni.

Amiért a legjobbak közé való. A program legjobban sikerült elemeinek egyike a küldetésrendszer. Feladatainkat kapcsolattartó személyektől szerezhetjük meg, és általuk ismerhetjük meg a város más fontos személyeit, akikkel később szintén ilyen kapcsolatot alakíthatunk ki. A kapcsolattartó személye több-





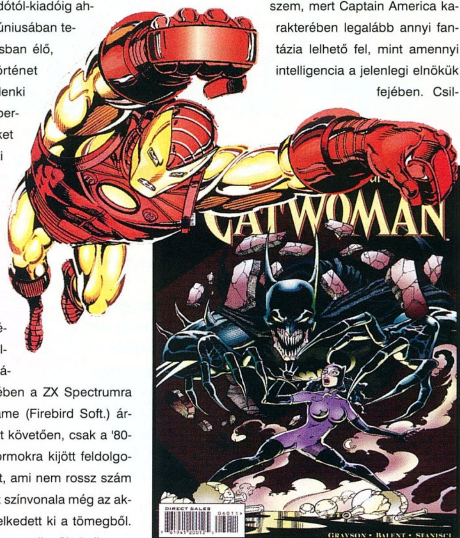


getországban. Nem kellett sok időnek eltelnie ahhoz, hogy az egyszerű pálcikaember-szerű képregényekből más altípusok kifejlődjenek. A manga és az anime (a manga rajzfilmváltozata) műfajok sokoldalúságuknak, erotikus tartalmuknak és érzelemgazdag világuknak köszönhetően, máig a legkeresettebbek közé tartoznak az Ázsiai régiókban. Az USA számunkra sokkal érdekesebb abból a szempontból, ha tipikus szuperhősökről szeretnénk beszélni. 1896-ban, A Sárga Kölyök kalandjai voltak az elsők, melyek az ún. „mókás könyvekben" jelentek meg először nyomtatásban. Akkoriban főleg alacsony példányszámú pletykalapokban találkozhatott a gyanútlan olvasó, pl. a Kicsi medvékkel vagy Mr. Jack, a széltoló tigris karakterével, mely alkotások képi világa nagyjából a mai Garfield szintjéhez mérhetően volt összetett. Rudolph Dirk 1897-ben megjelent, „Katzenjammer Kids" című munkája volt az első fontos lépcső a képregények történelmében, mivel a világon elsőként a mű szövegbuborékkal büszkélkedhetett. 1912 igazán minőségi változást hozott az olvasók számára, hiszen Edgar Rice Burroughs, „A Mars holdjai alatt" című sci-fi sztorija igazi unikumnak számított az akkori konzervatívabb világban. Az 1929-es hazafias hangvételű „mentsük meg Amerikát" Buck Rogers (akinek nem ismerős a név, az sürgősen pótolja a hiányosságot ;-) és a szintén akkoriban megjelenő Tarzan történetét hétről-hétre már több ezren olvasták. Az 1934-es dátummal, pedig el is érkeztünk ahhoz a szuperhőshöz, aki bizony ez év Január 7-én ünnepelte 70. születésnapját, és régi fénye bár megkopott, de mégis még mindig készülnek a legendás Flash Gordon nevével fémjelzett szórakoztató termékek. 1986-ban jelent meg a Flash Gordon trilógia C-64-re, majd később egy nagyon felejthető remake Amigára.

Az igazán nagy durranás érdekes módon már 1932-ben megszületett a két fiatal, Jerome Siegel és Joe Shuster tollából. Talán sokan nem tudják, de Superman karakterének inspirálója leginkább a Philip Wylie-féle „Gladiátor" volt. A történet különlegessége abban rejlik, hogy bár saját lapjukban kiadásra kerülhettek a Krypton bolygóról származó szuperhős kalandjai, mégsem harapott rá egyetlen nagyobb kiadó sem. 1933-ban a számos visszautasítást követően Shuster úgy döntött, hogy megsemmisíti közös munkájukat. Szerencsére Siegel munkájuk nagy részét megmentette. Ezt követően úgy döntötték, hogy újra nekilátnak a képes kalandok írásának, és bíztak abban, hogy Dr. Occult karakterének bevezetésével már könnyebb dolguk lesz. Nem így lett... évekig kellett kilincselniük kiadótól-kiadóig ahhoz, hogy a DC végre, 1938 júniusában tegyen egy próbát a Metropolisban élő, röntgenszemű hőssel. A történet folytatása innentől már mindenki számára ismert lehet. A Superman-füzetek hatalmas sikereket értek, és érnek el mind a mai napig. A régi kópiák dollárezrekért cserélnek gazdát a fanatikus gyűjtők között, számtalan filmes és könyvfeldolgozást követően a Superman univerzum még egy évekig tartó sikeres tv-sorozatot is kitermelt. Ha emlékeim nem csalnak, akkor az első Supeman-feldolgozás a számítógépes játékok történelmében a ZX Spectrumra elkészült, Superman: The Game (Firebird Soft.) árkád jellegű akciójáték volt. Ezt követően, csak a '80-as években a különféle platformokra kijött feldolgozások száma már 10 felett járt, ami nem rossz szám egy olyan játékból, melyeknek színvonala még az akkori szinthez képest sem emelkedett ki a tömegből. Sajnos, az évek múlásával sem sikerült kellemes Superman-adaptációt konzolon vagy PC-n reprodukálni egyetlen fejlesztőcsapatnak sem. A két említésre méltó darab talán a 2002-es The Man of Steel és a Shadow of Apokolipse. Ez utóbbi különlegessége – a képregényszerű grafika mellett – az esetenként elérhető FPS mód használatában ki is merült.

Egy évvel később, 1939 májusában a Detective Comics oldalain lépett színre Batman, aki igazából nem rendelkezett semmilyen különleges képességgel, de karakterét az író annyira jól átérezhetővé tette, hogy méltán tehetjük a dobogó tetszőleges fokára a zseniális Bob Kane munkáját.

1941-ben, a Második Világháború idején, Amerika minden létező médián keresztül hazafiasságra és hősiességre buzdította állampolgárait. A hazafias szellem nem kerülhette el a képregények világát sem. Jack Kirby, Captain America karaktere ekkoriban vált világszerte híressé, hiszen a Hitlernek balhorgot kiosztó, amerikai színekben pompázó hős híre még a harmadik birodalomban sem számított ismeretlennek. Furcsa módon eddig még egyetlen kiadó sem vette a bátorságot, hogy a hazafias hős kalandjai alapján valamilyen játékkal próbálkozzanak a piacon. Talán jobb is, azt hiszem, mert Captain America karakterében legalább annyi fantázia lelhető fel, mint amennyi intelligencia a jelenlegi elnökük fejében. Csillaga a háború végével meglehetősen gyorsan leáldozott, és helyét átvették a krimi és horror témákat felkaroló fércművek. 1948-ban azonban időzzünk el egy picit. Ugyanis ekkoriban kezdte meg hódító körútját, a mai Lara Croft őse, Phantom Lady, aki bár szellemi képességeivel kevésbé, de 100 feletti mellbőségével már annál inkább növelhette az eladási listákon elért helyezését. Az 1950-es években köszönthetünk még egy ismerőst, O. Henry és Kurt Vonnegut munkájának hála, ez, pedig nem más, mint a „Mesék a kriptából". Az ilyen és ehhez hasonló „színvonalas" munkák, valamint a szigorú szabályozásoknak köszönhetően 1955-re majdnem a 2 méter hosszú és 1,5 méter mély gödörbe taszították a képregények amúgy is haldokló műfaját. Bármily meglepő, ezekben a zivataros időkben még a neves DC és az Atlas (később Marvel) is pénzügyi gondokkal küzdött, továbbá számos kiadó kényszerült kiszállni végleg az iparágból. 1956 őszén, Julius Schwartz-nak



Ghost Rider



Sokan nem tudják, de a Ghost Rider sem mai motoros. 1972-ben már védte az ártatlanokat, és képes volt akkora fájdalmat okozni az elkapott bűnözőnek, amekkorát az okozott áldozatának. Érdekessége még, hogy egy földöntúli motoron tűnik fel általában, és ereje mértéke Superenéhez közeli.

Sandman



A Pókember egyik legkitartóbb ellenfele Peter Parkerhez hasonlóan normális emberi életet élt, bár bűnöző hajlamai már akkoriban elhatalmasodtak rajta. Egy napon azonban túl közel került egy nukleáris robbanáshoz, és az ezt követő radioaktív sugárzásban szerezte meg a homokká válás képességét. Sandman ezek után még inkább behódolt sötétebbik oldalának, és vált esküdt ellenfelévé a Pókembernek.

Marvel Boy



Eredeti nevén Noh-Varr igazán különleges karakter, ugyanis egyrészt nagyon öregnek tekinthető társaihoz képest a műfajban (1950-ben jelent meg az első füzet), másrészt pedig a Kree tinédzser történetei, amilyen gyorsan felbukkantak, olyan gyorsan el is vesztek a feledés jótékony homályába egészen 2000-ig, amikor egy kicsit átdolgozva újra felbukkant a piacon. Emberfeletti gyorsaságát és erejét világunk megváltoztatására tette fel.

Emma Frost



Ez a kellemes megjelenésű mutáns hölgy már az X-Men 1979-ben publikált számában megjelent. Kezdetben kívülállóként támogatta a mutáns szupercsapatot, és segített a sanyarúbb életkörülmények között élőkön, de később úgy döntött, hogy csatlakozik hozzájuk. Képességei között szerepel a gondolatolvasás és a gondolatok befolyásolása, de szükség esetén teste a gyémántnál is keményebb alakot tud ölteni.

köszönhetően végre bekövetkezet egy minőségi változás, méghozzá Flash, a villámember személyében. A Robert Kanigher tollából kipattant figura, és Jack Kirby „Az ismeretlen kalandorai" című munkája, újra beindították a tengelytöréssel küszködő képregény műfajt. A Captain America alkotójának legújabb történeteiben az író négy, repülőgép-szerencsétlenséget túlélt ember viszontagságos mindennapjait mesélte el, alapvetően sci-fi környezetbe téve a történetet. Az '50-es évek vége ismételten történelmi pillanat, hiszen a DC szárnyai alatt megszületett a „The Justice Society of America". A csapat tagjai, mára már mindenki számára ismertek, és Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Aquaman, Green Lantern és a rég elfeledett Martian Manhunter ezernyi rajongóval büszkélkedhet. Ebben az időszakban egy másik fontos történelmi esemény is bekövetkezett. A neves Jack Kirby ugyanis végleg hátat fordított az akkoriban legerősebbnek számító DC kiadónak, és átigazolt a betegeskedő Atlas Comicshoz, melynek nevét nem sokkal később Marvelre változtatták...



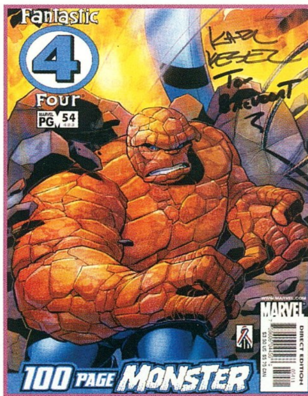




Egy új kor hajnala. Az 1939-ben alapított Atlas Kirbynek köszönhette, hogy 1961 szeptemberében megindult a felemelkedés rögös útján. Történt ugyanis, hogy az anyagi gondokkal küzdő Marvel nem nagyon tudott felmutatni semmit, amivel ki lehetett volna húzni a gödörből. Eközben a legendás Stan Lee az egyik irodában üldögélt kiaknázatlanul. Kirby nem hagyta annyiban a dolgot, és felkérte Stant, hogy hozzon létre valami egészen újat és eredetit, mellyel jobbra fordíthatnák a neves író bácsikája által alapított cég sorsát.

1961 szeptemberében megtörtént a várva várt csoda. A Stan Lee által megalkotott Fantastic Four tarolt. A következő év tavaszán nem kisebb bomba robbant, mint a zöld bőrű izomkolosszus, Hulk debütálása a képregénypiacon. 1962-ben megszületett mindenki talán legnagyobb kedvence a Csodálatos Pókember személyében. Alakja gyakorlatilag már a létező összes médián megjelent, és a belőle elkészített videojátékok számából is erőteljes túlkínálat érzékelhető. Stan és Kirby voltak azok, akik halottaiból támasztották fel az egész műfajt, és ők voltak azok is, akik már nemcsak egyszemélyes szuperhőskalandokkal mertek a piacra lépni, hanem olyan szupercsapatokról írtak, mint a The Avengers (Hulk, Iron Man, Thor, Ant-Man), vagy a ma is rendkívül nagy népszerűségnek örvendő, mutánsokat egyesítő csapat, az X-Men. Hogy e képregényhősök után még hányfélét szabadított a világra a Marvel és a DC, azt jól illusztrálja az NC Software gondozásában megjelent City of Heroes, mely a tengerentúlon már kisebb MMORPG forradalmat indított útjára. Utolsó gondolatként még szeretném megjegyezni, hogy már évek óta érezhető az a tendencia, hogy Hollywood hol képregényhősökből próbál sztárt faragni, hol pedig sikerfilm-alkotásokból készítenek képregényeket vagy videojátékokat. És ez sajnos nem feltétlenül tesz jót egyik vagy másik iparágnak. Gondoljatok csak a Street Fighter, a Resident Evil, a Tomb Raider film adaptációira, de említhetném Hulk vagy a Daredevil mérsékelt sikere mellett még a számtalan félresikerült Pókember, Superman, Batman, X-Men játékot is. Nem értem, miért nem veszik észre, hogy egy adott műfajon belül hatalmas sikereket elért műtől a másik médián sokkal nagyobbat kell dobni ahhoz, hogy a legalább a beinvesztált költségeket behozza. Ellenpéldaként szerencsére a Pókember vagy a sokak által imádott X-Men filmadaptációit tudnám felhozni, melyek egészen kellemesre sikeredtek, és beváltották a hozzájuk fűzött reményeket. Én, személy szerint már előre rettegek a Halle Berry-féle Catwoman megjelenésétől. Bár igaz, kivételek vannak, csak sajnos nagyon ritkák...

Tinman



Black Mamba



Ugye ismerős? Igaz, csak a név lehet ismerős, ugyanis a Marvel gondozásában megjelent kígyónő történeteit Quentin Tarantino teljesen figyelmen kívül hagyta, kivéve talán a teljes névtelenséget és Serpent Squad-béli tagságot. Nagyon komoly hipnotikus képességgel rendelkezik, mellyel képes áldozatát akár megölni is.

Invisible Woman



Az 1969-es, Stan Lee által megálmodott Fantastic Four első epizódjában már jelen volt, mint a fantasztikus csapat egyik legerősebb tagja. Különleges képességeit főleg a defenzív tulajdonság jellemzi, hiszen bármikor képes bárkit és bármit láthatatlanná tenni, valamint mentális energiájának köszönhetően láthatatlan pajzzsal képes megvédeni önmagát és társait is szinte bármilyen jellegű támadással szemben.





Sokan vagyunk, de nem elegen!

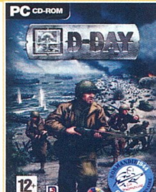


A Tigris magabiztossá tesz!

D-DAY

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Digital Reality • **Fejlesztő:** Digital Reality • **Web:** www.digitalreality.hu



- 12 szövetséges küldetés
- Királytigris
- Igényes háttér információk

Aréna:

Blitzkrieg: Burning Horizon 72%



Codename Panzers 85%



Sudden Strike 2 75%



Hatvan évvel ezelőtt minden idők legnagyobb partraszállása megpecsételte a Harmadik Birodalom sorsát. A Normandiában partra tett szövetséges csapatoknak köszönhetően a németek harapófogóba kerültek, és bekövetkezett az, amitől a legjobban rettegtek: a kétfrontos háború. Az értelmesebb tábornokok pontosan tudták, hogy elveszítették a háborút, de nem adták fel, reménykedtek abban, hogy eredményes védekezés esetén sikerül kedvező békefeltételeket kicsikarniuk a szövetségesektől. Hitler azonban másként gondolkozott...

Partra magyar! A D nap hatvanadik évfordulójának tiszteletére a Digital Reality kiadta az Afrika Korps vs. Desert rats első küldeteslemezét D-Day néven. A program teljesen önállóan fut, az alapjáték telepítése nem szükséges hozzá. Összesen három mini-hadjárat (négy-négy küldetéssel) kapott benne helyet, ez mindenképpen kicsit csalódás volt számomra. A küldetések által fölölelt időszak mindössze néhány hónap (júniustól augusztusig), még Párizs felszabadításában sem vehetünk részt. Felejtsük el a hősökre épülő sztorit, a D-Dayben a hangsúly a történelmi küldetésekre tevődik át (D-Day, Operation Cobra, mortaini ellentámadás, Falais katlan). Sajnos a játszható oldalon csak a szövetséges csapatok kaptak helyet, ezúttal nélkülöznünk kell a német haditechnikát. Ez ellen mindössze annyit tehetünk, hogy amikor csak tehetjük, szétlőjük a Tigrisek lövegtornyait, majd a sérülések kijavítása után a saját embereinket ültetjük ezekbe az acélmonstrumokba.



Veszélyes játékszerek. A küldetések mellett a fő hangsúly most is az új játékszerekre tevődött. A németeknél megjelentek a Királytigrisek; kétség sem férhet hozzá, hogy ezek a játék legbrutálisabb egységei (sajnos csak az utolsó két küldetésben kaptak szerepet). A készítők külön kiemelték az egyedi festést kapott SS Panthert is, de az igazat megvallva fel sem tűnt egyik küldetésben sem, úgy látszik, az átállított Tigrisek gyorsan leamortizálták :).

A Királytigrishez hasonló hatékony egység sajnos nincs a szövetségesek repertoárjában, itt meg kell elégednünk néhány jellegtelen és határozottan gyengébb páncélossal (Jumbo, Achilles stb.). Érdekes színfolt a lángszórós harckocsi megjelenése, de nekem a gyakorlatban nem igazán vált be. Igaz, hogy nagyon erős a páncélzata, de a lőtávolsága nagyon kicsi, ráadásul csigalassúságú. Koncentrált tűzzel pillanatok alatt végezhetünk vele.

Utászunk új feladatokat kapott: nemcsak az ellenséges aknák felszedésére jó, most már képes harckocsi-aknák lerakására, sőt, épületek, hidak és tankcsapdák felrobbantását is vállalja.

Ami kimaradt. Az AK vs. DR egyik legjobban eltalált része az egységek továbbvitele, fejlődése és a csapat-összeszeállító rész volt. Sajnos ez teljes egészében kimaradt a D-Dayből. Nem tudom, más hogy van vele, de azokban a stratégiai játékokban, amelyekben továbbvihetjük az egységeinket a következő pályára, sokkal óvatosabban, illetve „taktikusabban" játszik az ember. Ki



szeretne elveszíteni egy olyan páncélost Berlin ostrománál, amelyik velünk együtt lépte át a lengyel határt? Elhullottak az alapjáték különleges egységei is, minek következtében már nem éreztünk olyan nagy késztetést a másodlagos és rejtett küldetések teljesítésére. Küldetések előtt nincs lehetőségünk a saját csapatunk összeállítására, nincs presztízs, nem fejleszthetjük tovább az elavult páncélosokat (a Shermanok még mindig esélytelenek a Tigrisekkel szemben). Apró, de igen fontos újítás volt a különböző tapasztalati szintet jelképező külső festés, mely segítségével már messziről ki lehetett szűrni a legveszélyesebb harcedzett páncélosokat. Kár érte!

A legfájóbb pont mégis a német hadjárat hiánya volt. Hiába a lángszórós Crocodile harckocsi, hiába az egész partraszállás, nem lehet tökéletes egy olyan második világháborús stratégiai játék, amelyikben nincs német hadjárat.

Az alapjáték renderelt átvezető animációk teljesen eltűntek, helyüket korabeli, fekete-fehér dokumentumfilmek vették át (halkan jegyzem csak meg, hogy ezek nekem sokkal jobban bejöttek).

Ami bekerült. A játék egészen elképesztő mennyiségű történelmi információval büszkélkedhet. Minden küldetés előtt részletes eligazítást kapunk, melyben megismerkedhetünk az adott küldetés történelmi hátterével és a harcokban részt vevő hadtestek történelmével. A hadjáratok előtt eddig még nem látott, eredeti háborús felvételek láthatók, melyeket egy francia szervezet, a Normandie Mémorie bocsátott a Digital Reality rendelkezésére. Az extrák között igazi csemegékre bukkanhatunk: a hatvan évvel ezelőtti partraszállás néhány túlélője tart élménybeszámolót a D napról. Egészen élményszámba ment hallgatni ezeket az idős veteránokat, hiszen olyan részleteket is megtudhatunk tőlük, melyek kimaradtak a történelemkönyvekből.



Ötletesnek tartottam a másodlagos és rejtett küldetések kihasználását is. A presztízsrendszer eltűnése miatt szükség volt valamire, ami miatt a játékosok veszik maguknak a fáradtságot, hogy elvégezzék ezeket a „túlórákat". A fejlesztők azt találták ki, hogy összekapcsolják a küldetéseket egymással. Amennyiben vesszük a fáradtságot, és teljesítjük a másodlagos és rejtett küldetéseket, úgy a következő küldetésben bizonyos előnyöket fogunk élvezni (az elfoglalt olajraktár után további légi csapásokat, a megmentett ellenállóknak köszönhetően további időt kapunk az ellenállás megszervezésére). A hősök ugyan nem kaptak főszerepet, de azért néhány ismerős arc feltűnik menet közben (El Ifrit, Sinclair, Hartmann), csak úgy, a poén kedvéért.

Grafika, zene, játszhatóság. Grafikailag a játék nem sokat változott, ezen a téren még mindig ütős, bár közel sem robban akkorát, mint az alapjáték a megjelenése idején. Feltűnt viszont, hogy a nagyobb csaták esetén (partraszállás, Falais Gap stb.) rendesen beszaggat még az izmosnak hitt tesztgépen is (PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro). A zene még mindig világszínvonalú (Nagy Ervin – Kreiner Tamás páros), a robbanások, a járművek hangjai, a lövések egészen fantasztikus hangulatot teremtenek. Az általunk tesztelt változat teljesen magyar nyelvű volt, a szinkronhangokról egyetlen rossz szót sem lehet elmondani, profi munka (a Digital Reality mindig is híres volt a magyar változatok minőségéről).



„A parton csak kétféle katona maradhat, az aki meghalt vagy aki meg fog halni!"

A D-Day nehézségi szintje érezhetően csökken (normál szinten legalábbis). Néhány küldetés kivételével nem okozott gondot a német erők felmorzsolása, bár azért itt sem lehetett ész nélkül előre küldeni a páncélosokat. Három beásott Tigris még mindig képes volt feltartóztatni az egész hadseregemet. A mesterséges intelligencia hibáit nem sikerült orvosolni, a mesterlövészek még mindig kényükre-kedvükre kiszedhetik a távolból az ágyúk kezelőszemélyzetét, a gép mégsem reagál semmit. Ugyancsak érthetetlen, hogy miért hagyja el a gép kezelőszemélyzete a páncélost, ha lelövik a lövegtornyot, hiszen ha visszavonulna, akkor lenne esélye a sérülések kijavítására (a Tigriseket ezzel a taktikával zsákmányoltam). Kicsivel jobb lett az útkeresés, de még mindig előfordulnak bosszantó ésszerűtlenségek. Keskeny hídon átkelni valóságos rémálom, mivel egyszerre csak egy jármű fér el, így a többi kénytelen kerülőutat választani, és ez általában a német aknamező kellős közepén vezet keresztül.



Végítélet. Őszintén szólva kicsit többet vártam, bár pontosan tisztában vagyok vele, hogy mindössze néhány hónap állt a fejlesztők rendelkezésére. Pont azok a részek kerültek kukába, amelyet fontosnak tartok egy második világháborús stratégiai játékban (egységátvitel, fejlődésrendszer, német hadjárat). Hiába a kibővített multiplayer-rendszer (nyolc játékos, három játékmód), nekem az alapjáték sokkal inkább bejött, és gyanítom, nem vagyok ezzel egyedül. Az utolsó küldetés utáni eligazításon viszont elhangzott egy érdekes mondat, miszerint Hitler már csak a német csodafegyverekben bízhat, de ez már egy másik történet. „Agytekervényeim" beindultak, és elképzeltem a következő kiegészítőt, melyben újra a német hadsereggel lehetek, és az úgynevezett csodafegyverek segítségével lehetőségem nyílik megállítani az orosz, illetve angolszász előrenyomulást. Karácsonyra kész lesz, Digital Reality?

Mocsy



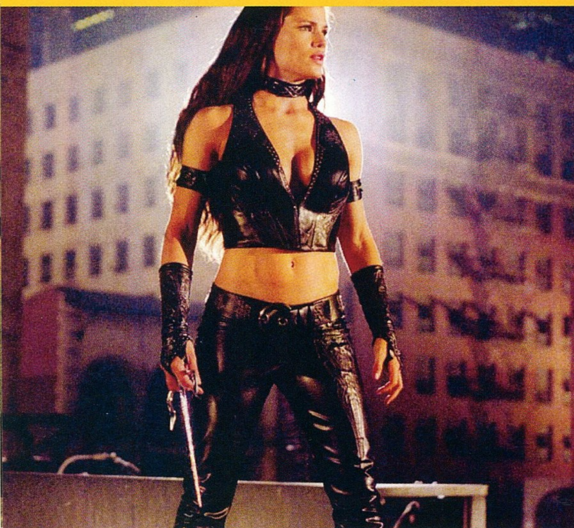
Pro: veterán visszaemlékezések, összekapcsolt küldetések, profi magyar szinkron

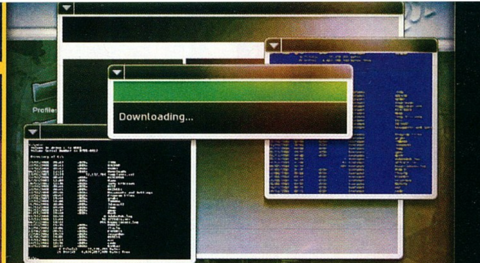
HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
80%

Kontra: nincs fejlődés, nincs egységátvitel, nincs német hadjárat





A fejlesztők DOS függősége már kissé terhes...

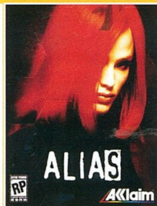


Se nem raptor, se nem T-rex

ALIAS

INFOBOX

Kategória: Akció • **Kiadó:** Acclaim Entertainment • **Fejlesztő:** Acclaim Studios • **Web:** www.aliasthegame.com



- Rengeteg fegyver
- Főhősnő mozgása és külleme
- Több mint 20 kombó
- Változatos helyszínek

Aréna:

Enter The Matrix 50%



Csi: Dark Motives 80%



James Bond: Nightfire 80%



Amikor megláttam, hogy a „Buci-tv" késő estére tett sorozatának hamvas alapanyagából az Acclaim játékot próbál összehozni, – kövezzetek meg érte rajongók, de – nekem a „Hagyj fel minden reménnyel..." kezdetű mondat sorai buggyantak ki szinapszisaim közül. A következő kép, mely beugorott az Acclaim, mint fejlesztő hallatán, az a szíveket kitépő, fejeket leszaggató „Finish Him!" felszólításokkal teletűzdelt „B" kategóriás akciójáték víziója volt. Amikor először megláttam a játékból pár képet és a trailert, picit megnyugodva vettem tudomásul, hogy talán a Hitman-sorozatnak trónkövetelője akadt. Sajnos nem így lett, pedig nagyon apró dolgokon csúszott csak el a mutatvány...

Amiért jó a játék? Jennifer Garner neve még a legmegrögzöttebb „celeb"-rajongóknak sem biztos, hogy kapásból ismerős. Spielberg felfedezettje ugyanis valahogy mindig a háttérben tűnik csak fel, ám a 2001-ben útjára indított Alias a tengerentúlon elismert és megbecsült sorozattá nőtte ki magát. Az Acclaim fejlesztői így jól taktikáztak, amikor 2003 januárjában a Disney Interactive-val karöltve a film adaptációjának feldolgozását tűzték ki célul. A film története szerint Sydney Bristow kettős életet él. Környezete egy befektetésekkel foglalkozó vállalat tanácsadójaként ismeri, pedig a valóságban CIA kettősügynök. Sydney magasan képzett mind az elektronika, mind a harcművészetek terén, így nem meglepő, hogy életét terroristák, korrupt politikusok és volt kormányalkalmazottak világuralomra törő elképzeléseinek magakadályozására tette fel. A történet viszonylag változatosnak mondható, és különösen pozitív elképzelés, hogy a „fő gonosz" személyében szintén egy hölgyeményt tisztelhetünk. Ha már a hölgyeknél tartunk... Jennifer Garner sem csúnya lány, de a belőle elkészített poligonbaba véleményem szerint rendesen lealázza Lara Croft legjobb budoárjait is. Ez korántsem a véletlen műve, hiszen a Disney és az ABC minden egyes filmbéli szereplőt több szemszögből lefotózott, és ezek bedigitalizálásával érték el a valósághű 3D-s modelleket. A játék kulisszái mögött zajló események további különlegessége, hogy gyakorlatilag az összes filmes munkatárs a fejlesztőcsapat rendelkezésére állt a tökéletes Alias-légkör megteremtésében. A játék forgatókönyvét a filmes írók alkották, a kosztümök tervezésekor a sorozat szakemberei végig jelen voltak. Apropó kosztümök... főhősnőnk tényleg döbbenetesen szexi az estélyi, koktél illetve sportos ruhákban. A többi szereplő küllemére sem lehet különösebb panasz, bár a konzolos szájíz miatt a karakterek viszonylag alacsony poligonszáma könnyen szemet szúrhat. Hasonlóan alacsony minőségűek a tereptárgyakra, falakra húzott textúrák és 3D-s objektumokból is láttunk már szebbeket. Michel Giacchino neve a MOHAA óta szintén jól cseng a szakmában. Most sem kell csalódnunk a díjnyertes komponista munkájában, mert a program zenéi igazán mesterire sike-

> „Könyörgöm, vegyék ki Marshall karakterét! Vagy legalább fogják be a száját..."

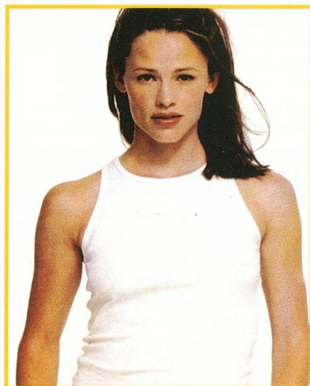
Érdekesség



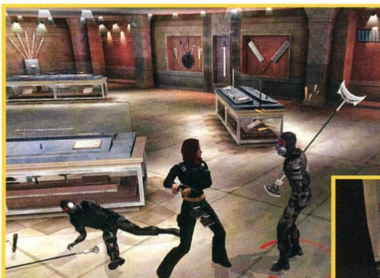
Jennifer Garner pályafutása az 1995-ös Zoya című filmmel kezdődött, de egy-két apróbb kivétellel szinte mindig csak háttér-, vagy mellékszereplőként tündökölt a filmvásznon. Pályájának igazi csúcsát az Államokban hatalmas sikereket elkönyvelő Alias sorozatban érte el, melybéli kitűnő alakításáért megkapta a televíziós sorozatban játszott legjobb színészi alakításért járó Golden Globe díjat. Számos szappanopera és kisebb mellékszerepek után, 2001-ben a Pearl Harborban, 2002-ben a Kapj el, ha tudsz Spielberg-alkotásban, míg 2003-ban már, mint Daredevil macskaügyességű partnernője hódította meg a rajongói szíveket.

redtek. Ezért fáj különösen, hogy szemtelenül kevés helyen élvezhetjük csak a hangulathoz mindig remekül passzoló zenei aláfestéseket. A hangokra különösebb panaszunk nem lehet, hacsak az nem, hogy a küldetések alatti beszéd helyenként egyszerűen megszakad. Mivel az Alias az Acclaim Studios gyermeke, ezért senki ne lepődjön meg azon, hogy sokkal több benne az akció, mint a fejtörő feladványok. A Mortal Kombat-sorozat óta előszeretettel alkalmazzák játékaikban a fizikai erőszakot és az ezzel járó látványos kombókat. Ez utóbbiból a játék is rendesen kiveszi a részét, mivel időnk nagy részében mást sem teszünk, mind a kezünkbe akadó bármilyen fegyvernek látszó tárggyal küzdünk az életünkért. Értem én, hogy jó lett volna a Splinter Cell, a Thief és a Hitman magasságaiban szárnyalni, de ez, kedves Acclaim, nagyon nem sikerült. A lopakodásra és a rejtőzködésre kevés helyen van igazán szükség, és ha véletlenül belefutunk egy-egy kamera látószögébe, akkor sincs különösebb gond, mert az ellenünk felvonultatott, alacsony A.I.-val rendelkező ellenfelek játszi könnyedséggel legyűrhetők az esztelen gombnyomogatásnak hála. A több mint 20 kombináció és a számtalan fegyver viszont kategóriájában sem rossz szám. Itt fel is tennék egy költői kérdést: Miért van az, hogy a borosüveg állóképessége majdnem megegyezik a tömör acélból készült húsklopfolóéval? A kérdést szerintem maguk a fejlesztők sem tudnák korrektül megválaszolni, így azt hiszem, maradjunk annyiban, hogy az Alias világában annyira, de annyira kemények ezek a csúnya, rosszarcú fickók, hogy még a boncfűrész is kettétörik a halántékukon.





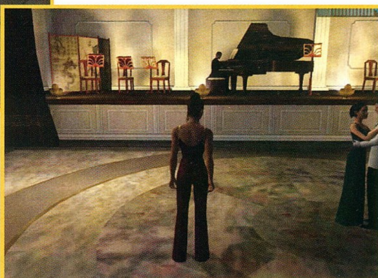
Feketeleves. Az egyszeri játékos az ilyen „több gombot" igénylő játékok esetében általában menet közben szokta bekonfigurálni a neki tetsző beállításokat. Az Aliasban ezt nem lehet. Ami pedig ennél is döbbenetesebb, az a 15 évvel ezelőtti elgondolású és küllemű, kizárólag a menüből elérhető, valami DOS-os környezetre emlékeztető, szinte fapados



konfiguráló opció. Bődületesen ostobán elgondolt, az egeret rosszul kezelő kisebb Isten ostora ez, melyről szinte süt, hogy csak úgy sebtében tákolták össze a PC-s verzió kedvéért. Ennek tükrében az irányítás logikátlanságát már talán felesleges is ecsetelgetnem. Játékban én még ilyet nem láttam, hogy a kurzorvezérlő gombokra van beosztva pár speciális felszerelésünk. Ez az első pár órában olyan remek élményekhez juttathat minket, hogy kedvünk lenne az Acclaim asztalára... hagyjuk. Ha már megszoktuk pár nap alatt az irányítást, akkor talán egy élet elég lesz ahhoz, hogy a hihetetlenül komolytalan kamerakezelést megértsük. A kamera előszeretettel ragad be a falba, és mindent szépen mutat a legnagyobb akció közepén is, csak éppen minket nem. Számtalanszor megesett, hogy 3-4 ellen ütötte, rúgta szerencsétlen Sydneyt, és a kamera halálos természetességgel mutatta főhősnőnk hasát, torkát, egyéb testrészeit. Először abszolút pozitívumnak írtam fel az osztott képernyő helyenkénti megjelenését, de ezt is annyira amatőr szinten sikerült az acclaimes srácoknak megoldaniuk, hogy bár a rossz fiút remekül láttam, de magamat jóval ritkábban. Ez általában abban a párosításban volt megoldva, hogy lopakodva kellett volna leütni valakit... parafenomének előnyben. Legvégére hagytam az évtized viccét: „Checking hard disk..." üzenet a játékállások kezelésekor. Teljesen világos, hogy konzolon a memóriakártya ellenőrzése megszokott, de itt, PC-n ez azért nagyon gáz.

Belebújjak a bőrödbe? A játék lényege ugye az inkognitóban történő trükközés lenne, de erre szinte semmi szükségünk sem lesz. Néhány pálya, bár jól megtervezett és komplexnek is mondható, de mégis annyira lineáris, mint egy Steven Segal-film. A játék a rajongóknak kötelező darab, mert annyira azért nem rossz, mindenki más azonban jól gondolja meg, hogy belevág-e, mert ha igen, akkor egy ideig garantáltan nem lesz szüksége fodrászra...

Tinman



Pro: Kellemes küldetések és helyszínek. Változatos történet. A főhősnő külleme.

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	09	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIV 1600, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD

ÖSSZESEN
59%

Kontra: Helyenként frusztráló pályák. Használhatatlan irányítás és kamerakezelés. Botrányos eszközkonfiguráló.



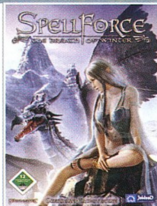




SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

INFOBOX

Kategória: RTS-RPG • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Phenomic • **Web:** www.spellforce.com



- 40 óra tiszta játékidő
- csodálatos főcímzene
- szörnyhősök

Aréna:

WC III: The Frozen Throne 92%



Diablo 2: Lord of Destr. 90%



Majesty: The Northern Exp. 75%



A januári utószezonban feltűnt egy egészen kellemes stratégia-akció-szerepjáték hibrid, Spellforce: The Order of Dawn néven. A játék az USA-ban ugyan nem aratott túl nagy sikert, viszont az európai vásárlók imádták, főként német nyelvterületen kapott kiemelkedő kritikákat a játékújságoktól. A folytatás nem is váratott sokat magára, a Tél lehelete igazán jólesett a rekkenő nyári kánikulában.

A kerettörténet. A legenda szerint Aryn, a hatalmas jégsárkány uralta a földet 1000 évvel ezelőtt. Bármerre repült, jég és hó borította el a vidéket, rettegett tőle minden faj. Egy napon aztán a tündék királynője csodálatos énekével elkápráztatta a sárkányt, aki alkut ajánlott. Amennyiben a királynő önként a sárkánnyal marad örökre és dalol neki, akkor a hüllő álomba merül barlangja mélyén, és nem háborgatja többé a világot. Az egyezség 1000 esztendőn keresztül működött, de hirtelen vége szakadt: a királynőt elrabolták, minek következtében a sárkány felébredt. A gyanú a jégtündékre terelődött, állítólag így akarták megnövelni a hatalmukat. Később persze kiderült az ártatlanságuk, és egy tűzdémon lett az első számú gyanúsított, aki a királynő félisteni vérével akarja életre kelteni az elfeledett gonosz isteneket.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Ami megmaradt. A készítők a rendelkezésükre álló hat hónap alatt nem tudtak csodát tenni, nem kaptunk új grafikus motort. Ez nem is olyan nagy katasztrófa, hiszen a Massive Entertainmenttől (AquaNox) megvett KRASS motor még mindig szépen teljesít, ráadásul a csapat grafikusai is kitettek magukért. Az új karakterek nagyon szépen meg lettek rajzolva, de teljesen rendben vannak az új havas pályák díszítőelemei is. A kiegészítőben sajnos nem lehet továbbvinni az alapjátékban felfejlesztett karakterünket, mindenképpen új karaktert kell indítanunk. Szerencsére ez nem olyan nagy katasztrófa, nagyon ötletes kis kerettörténetet kapunk, élvezet vele játszani. Nem nyúltak a stratégiai részhez sem, bár a kiegészítőben ez a rész kissé a háttérbe szorult, a hősök nagyobb szerephez jutottak a küldetések végrehajtásában. Nincs új játszható faj, és nincsenek új titánok sem.

Ami változott. A főcímzene elképesztően jó lett, nem is emlékszem, mikor volt játékban utoljára ilyen zenei élményem. Az elf királynő dala olyan hangulatot teremt már a játék elindításakor, mely teljesen elvarázsol, és nem ereszt a játék befejezéséig. Új játszható faj ugyan nincs, de azért lesz néhány egyedi népcsoport. A történet kezdetén még a jégtündék számítanak gonosznak, de aztán egy érdekes csavar után új, jóval veszélyesebb ellenféllel találjuk szembe magunkat: a tűzbirodalom sötét elfjeivel. A legtöbb küldetésben ezek a zsoldosok iszonyú erősek, szemtől-szemben esélyünk sincs ellenük, jobbára csak menekülünk előlük (persze a felállás magasabb szinten azért változik). A vadonban kószáló ellenfelek köre is bővült: olyan érdekes szörnyek jelennek meg, mint a vérfarkas, a fadémon, a mocsári szörny





vagy a sikító koponya. Most először jelentek meg a Spellforce világban a szörnyhősök és a biankó rúnakő. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a nevesített szörnyellenfelek után maradó lélekesszenciát egy kereskedő képes belevarázsolni az üres rúnakőbe, így akár olyan kalandozó csapattal is küzdhetünk, mely olyan tagokból áll, akik valaha az ellenfeleink voltak (goblin, ork, sötét elf, élőhalott elf íjász, többféle fémkatona).

Újításként jelent meg a szabadjáték rész is, ahol egyedül vagy két másik társunkkal harcolhatunk a gép ellen. Ez a rész helyettesíti a skirmish küldetéseket azzal a



különbséggel, hogy itt van huszonöt, egyre nehezedő pálya, ahol folyamatosan fejleszthetjük a karakterünket. A pályák újrajátszásakor a szörnytáborok más helyre kerülnek, és a játék más tárgyakat fog generálni. Sajnos az egyjátékos hadjáratba ez az avatar nem vihető át, túlságosan felborítaná a játékegyensúlyt. Megjelennek a játékban a Diablo 2-ből ismerős kollekciók is, melyek minden darabját összegyűjtve egészen jó kis felszereléshez juthatunk.

Az első rész egyik legnagyobb hibája az volt, hogy nem lehetett igazán jó felszereléseket venni a pénzünkön. Ez a veszély a kiegészítőben nem fenyeget, láttam olyan kereskedőt, aki 500 aranyat kért el egy 25-ös szintű rúnakőért.

Sok új tárgy (150 fölött) és varázslat került a kiegészítőbe, ráadásul az alapjátékhoz hasonló, rengeteg izgalmas mellékküldetés is helyet kapott. 12 hatalmas térkép vár felfedezésre, nem fogunk unatkozni.

Végezetül. Aki szerette az alapjátékot, annak bátran ajánlom a Breath of Wintert, nem fog benne csalódni. Nem túl bonyolult, nincsenek benne nagy elágazások, a legtöbbször csak egyetlen úton juthatunk tovább, de ennek ellenére egészen szórakoztató kis hent, nagyszerűen ki lehet vele kapcsolódni.

A verebek a Phenomic háza táján azt csiripelik, hogy már készül a második kiegészítő, melyet kifejezetten a magas szintű avatarokra terveznek (a karakterünk az alapjátékból és a kiegészítőből is átvihető). Azután meg nekilátnak a Spellforce második részének, melyhez már új grafikus motor is jár. Úgy legyen.

Mocsy



Pro: eszméletlen zene, ötletes skirmish mód, szörnyhősök

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 700 MB HDD

ÖSSZESEN
83%

Kontra: túl lineáris, túl sok a "kölcsönzött" ötlet

SPELLFORCE COMPO

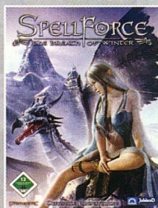
Szeretnél egyet a három eredeti Spellforce: The Breath of Winter-ből?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból! (A játék kiegészítő lemez, ezért a futtatásához kell a Spellforce: The Order of Dawn!)

- Kit raboltak el a történet szerint?
- Sorold fel, milyen titánok szerepelnek a játékban?
- Hány pálya található a Tél leheletében?

A megoldásokat 2004. augusztus 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210







A jövő évszázad javítóbázisa, elég ha a közelbe parkolunk.



A légierő ugyan kimerül a harci helikopterekben, de azok nagyon játékonyak.

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Fejlesztő:** Massive Entertainment • **Web:** www.groundcontrol2.com



- **2*12 küldetésből álló hadjárat**
- **két, egymástól homlokegyenest különböző, játszható faj**
- **30-40 órás tiszta játékidő**

Aréna:

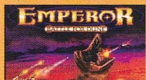
Ground Control 84%



Z2: Steel Soldiers 83%



Emperor: Battle for Dune 83%



A 2000-ben megjelent Ground Control a 3D-s stratégiai megjelenítés úttörői közé tartozott. Játékmenet terén sok újdonságot nem nyújtott, de az akkoriban versenyképesnek számító grafikus motorral, érdekes kerettörténetével és a taktikus harcrendszerével kiemelkedett a tucat alkotások közül. Azóta küldetéslemez is készült hozzá (Dark Conspiracy-2001), de az nem hagyott maradandó nyomokat a játékostársadalomban. A második részt szintén a svéd illetőségű Massive Entertainment készíti. Róluk annyit kell tudni, hogy egy gyerekeknek készült menedzser program és néhány mobiltelefonos játék kivételével csak a Ground Control sorozattal foglalkoztak.

„Na mi a helyzet?" 300 évvel járunk a Ground Control eseményei után. Sarah Parker és Jarred Stone teste már réges-rég elporladt, helyükbe új hősök léptek. Jacob Angelus a Northern Star Alliance fiatal, de tapasztalt katonája embereivel elkeseredett küzdelmet vív a Terran Empire mindent elsöprő túlerejével szemben. A független kolóniák közül már csak a Morningstar Prime dacol a Birodalom akaratával, a bolygó felszínét védő energiapajzs lehetetlenné teszi a bombázást, de nem tudja megakadályozni a szárazföldi erők előretörését. Az NSA katonák hősies helytállásának köszönhetően azonban a felszíni támadás megtörik, de csak idő kérdése, hogy a birodalmiak mikor foglalják el a fővárost. A helyzetet tovább bonyolítja egy idegen civilizáció, mely a Terran birodalommal szövetkezve az NSA ellen fordul.



Újult erővel. Az első rész kimondottan taktikai stratégiának számított, ahol nem kellett feleslegesen bajlódnunk holmi bázisépítéssel, egységgyártással, kutatás-fejlesztéssel és erőforrás gyűjtögetéssel. A kezdéskor kapott egységekkel kellett teljesíteni a küldetést, ami azt jelentette, hogy kétszer is meg kellett gondolnunk, mikor rontunk neki az ellenséges erőknek, mivel már egyetlen egység elvesztése is jelentősen csökkentette győzelmi esélyeinket. Ez a rendszer a második részben jelentősen átalakult, ami nagyban megdobta az Operation Exodus játékélményét. Építkezni és nyersanyagot összegyűjteni ugyan most sem tudunk, de utánpótlást már kérhetünk, igaz, nem korlátlan mennyiségben. Minden küldetésben lehetőségünk lesz stratégiailag fontos területeket elfoglalnunk és megtartanunk. A fennhatóságunk alatt lévő területek után bizonyos időközönként pontokat kapunk, ezeket tudjuk elkölteni újabb egységekre. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, mivel a fejlesztők szerették volna kiküszöbölni az RTS játékok rákfenéjének számító „tank-rush" stratégiát. Az ötlet pofonegyszerű, mégis zseniális, az egységeink számának növekedésével arányosan csökken a területek után kapott pontok száma. 21 harcjármű esetén már csak a felét, 41 felett meg egyáltalán nem kapunk pontot. Hiába verjük szét legyőzhetetlennek hitt hadseregünkkel az ellenfél védelmi vonalait, ha a leszállópálya és a stratégiailag fontos területek őrizet nélkül maradnak, akkor könnyedén arra esz-

NSA egységek

Light Assault Infantry



Elsődleges mód: Mezei géppuskás, gyalogosok és könnyűpáncélosok ellen.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de rakétákkal felszerelt „páncélos-idomár".

Raptor Sniper



Elsődleges mód: Mozogni tud, az álcázó aktiválva, de nem lőhet.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de óriási lőtávolságra képes, nagyon erős lövész.

Siege Soldier



Elsődleges mód: Páncélozott, jó tűzerővel felvértezett harcos. Az egyik ász!
Másodlagos mód: Lassú, kissé pontatlan, de iszonyatos tűzerővel támadó katona.

Recon Terradyne



Elsődleges mód: Könnyű páncélzatú felderítő, kis erejű páncéltörő rakétákkal.
Másodlagos mód: Lassú, de álcázóval felszerelt lopakodó felderítő buggy.

Light APC



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, könnyűfegyverzettel ellátott, páncélozott csapatszállító
Másodlagos mód: Füstgránátot lő ki az ellenségre ezzel csökkentve annak látótávolságát.

Rocket Terradyne



Elsődleges mód: Föld-föld és föld-levegő rakétákkal felszerelt könnyűpáncélzatú jármű.
Másodlagos mód: Energiapajzsot von maga köré, mely semlegesíti a rakétákat és a gránátokat.

Combat Engineer



Elsődleges mód: Négy férőhelyes csapatszállító, mely a harctéren javítja a sérült egységeket.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de a körülötte lévő összes egységet „felgyógyítja".

Mobile Artillery



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú tüzérség gyenge páncélzattal és közepes tűzerővel.
Másodlagos mód: Ostrom módban mozdulatlan, de messzebbre gyorsabban és erősebbet lő.

Liberator Terradyne



Elsődleges mód: A hadsereg gerincét képző csatapáncélos. Közepes páncélzat, jó tűzerő.
Másodlagos mód: Páncéltörő lövedékek helyett a gyalogság elleni géppuskát használja.

Ravager Terradyne



Elsődleges mód: Az NSA legerősebb egysége: erős páncélzat, jó tűzerő, de csigalassú.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, az oldalpáncéljait kihajtva védi a mellette lévő egységeket is.

Assault APC



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapatszállító kis hatótávolságú lángszóróval.
Másodlagos mód: A lángszóró helyett közepes hatótávolságba napalmgránátokat lő ki.

Light Helidyne



Elsődleges mód: Páncélozatlan vadászhelikopter levegő-föld és levegő-levegő rakétákkal.
Másodlagos mód: A fegyverzet kiiktatása után extra sebességre tesz szert.

Transport Helidyne



Elsődleges mód: Bármelyik páncélost képes a levegőben eljuttatni a kijelölt helyre.
Másodlagos mód: Minimális páncélzat és alapszintű rakétaelhárító rendszer.









mélhetünk, hogy az ellenség a hátunkba kerülve elfoglalja a leszállópályánkat, így akadályozva meg az újabb egységek érkezését.

Egységben az erő! A Ground Control II-ben két játszható oldal kapott helyet. Az NSA és a Viron civilizáció teljesen eltérő technológiára épül, ezért mindkét frakció egészen más taktikát igényel. Az emberek inkább a hagyományos harcmodort favorizálják, ahol a motorizált egységek alkotják a hadsereg gerincét. Az idegenek teljesen eltérő irányban fejlődtek tovább, ők az organikus fegyvereket létesítik előnyben. A harmadik (Terran) oldal sajnos nem játszható, de egészen érdekes egységeket küldhetnek ellenünk a hadjáratokban. A technológiájuk hasonlít az NSA-ra, csak jóval erőteljesebb, fejlettebb annál. A Ground Control II hadjárataiban egy ügyes csavarral megoldották, hogy a jó fiúk (Jacob Angelus) átvegyék az idegenek feletti irányítást, így le kell mondanunk a „rossz fiúk" hadjáratáról. Mindkét hadsereg alapvetően három csoportra osztható: gyalogság, járművek és légierő. A flottilla sajnos kimaradt, és a légierő sincs a helyzet magaslatán, mindössze egyetlen harci helikopter/sikló és egy teherszállító kapott helyet. Minden egység rendelkezik másodlagos tüzelési móddal, ez tovább növeli az értéküket. Érdemes ezeket alaposan áttanulmányozni, sokat segíthetnek nehéz helyzetekben. Az idegen civilizáció különleges képessége az összeolvadás, ami annyit takar, hogy két ugyanolyan típusú egységet „összeolvaszthatunk", minek következtében kapunk egy újabb, egészen egyedi egységet. Az átalakulás közben ezek a lények nagyon sérülékenyek, csak nyugodt körülmények között használjuk ezt a lehetőséget. A dolog visszafelé is működik, így „csalhatunk" kicsit az egységlétszám-korlátozással, ha úgy hozza kedvünk.

Minden harcoló alakulat tapasztalati pontot kap, melyből elegendőt összegyűjtve szintet léphet. Összesen öt különböző szintet különböztetünk meg, de különbséget csak a sebzés nagyságában fedeztem fel a fokozatok között. Legnagyobb sajnálatomra a veterán egységeket nem lehet átvinni a következő pályára, kénytelenek leszünk mindent újra kezdeni.

Érdemes külön megemlíteni az utánpótlást szállító űrhajót is, melynek fegyverzetét, páncélzatát, rakterét, hajtóművét és érzékelőit is továbbfejleszthetjük. Vigyázzunk rá, mert a leszállóhely közelében lévő légvédelmi egységek pillanatok alatt leamortizálják a páncélzatát, és ha egyszer kilövik, akkor bizony az adott küldetésben keresztet vethetünk az erősítésre.

Mint ahogy azt már említettem, az építkezés teljes egészében kimaradt a játékból, de azért minimális bázisvédelmet kiépíthetünk. Bizonyos pályákon lesznek semleges lövegtornyok, melyeket bárki elfoglalhat, mindössze egy gyalogost kell beültetnünk. A torony automatikusan tüzel a felbukkanó ellenfélre, de nem sérthetetlen, javítás nélkül kis idő elteltével működésképtelenné válik. Nincs veszve azonban semmi, a szervizkocsi kijavíthatja a sérüléseket, és egy újabb gyalogos egység beültetésével a torony ismét tüzelésre kész. A gyalogosaink a városokban lévő házakba is befészkelhetik magukat, sőt még azt is megadhatjuk, hogy melyik oldalt tartsák szemmel (a túloldalon lévő egységek nem fognak lőni a másik oldalról közelítő ellenfelekre). Ilyenkor jóval nehezebb lesz őket kilőni, mivel az épület védelmi bónuszt jelent (hasonlóan a fák között megbújó katonákhoz).

Grafika, hangulat, kezelhetőség. Az új motor két évvel ezelőtt még kifejezetten forradalminak számított, mára azonban a kellemes kategóriába került. Teljesen rendben van, de nem ez lesz az a kinézet, mely láttán rohanunk a boltba új grafikus kártyát venni. Mindazonáltal dicséret illeti a programozókat, mivel sikerült olyan grafikus motort összehozniuk, mely akár 1600*1200-as felbontásban, 4-szeres élsimítással, 8-szoros anizotropikus szűréssel, teljes részletesség mellett is elfogadható sebességgel futott. Külön piros pont a részletekre való odafigyelésért. A páncélosok motorja induláskor felbőg, a kipufogón keresztül sűrű, fekete füst gomolyog elő, megállás után kinyílik a tetőn lévő csapóajtó, kinéz rajta a pilóta, a gyalogosok nyomokat hagynak a hóban, a sérült helikopterekből szikrák csapnak elő, a páncélzat megfeketedik, és füst szivárog a motortérből. A helyszínek rendkívül változatosak, félig szétlőtt városokban, mocsárban, havas pusztában és sziklasivatagban kell küzdenünk. Háromféle időjárás is nehezíti a dolgunkat: hatalmas zivatarok, hó és homokvihar akadályozza a hadműveleti tevékenységet. Ezek sajnos többnyire látványelemek, úgy tapasztaltam, hogy a látótávolság csökkenésén kívül nemigen befolyásolják a játékmenetet.

A GC2 motorja támogatja a legújabb videokártyák trükkjeit, de azért vannak fenntartásaink. Igaz ugyan, hogy a karakterekre közelítve minden apró részlet látszik, de a talaj teljesen elmosódik, nagyon csúnya lesz (a távolból úgy néz ki, mintha valami jó kis bump mapping effekt lenne rajta). A vízfelületek szépen tükröződnek, de azért láttunk már ennél sokkal szebb megoldásokat is (Codename Panzers). Sok gondom volt a kamerakezeléssel is. Kezdjük ott, hogy a hagyományos RTS-kezelés mellé betettek valami egészen elvont módot is, amit nagyon gyorsan felejtsünk is el, teljességgel használhatatlan. Az eredeti mód sem tökéletes, a hegyek fölé érve a kamera ráközelít a hegycsúcsra, majd amikor visszatérünk a síkságra, nem korrigálja a szintkülönbséget, nekünk kell kézzel javítanunk, ami kifejezetten idegesítő volt egy nagyobb csata közben.

A mesterséges intelligencia alapjában véve egész jó, bár az a fránya útkeresés ebben a játékban sem tökéletes. Nagyobb csoportok esetén az egységek hajlamosak egymásba gabalyodni, a gondosan összeállított felderítőcsapatom egyik fele úgy gondolja, hogy tud egy rövidebb utat a hegyen keresztül, és leszakadnak a főseregtől. Nagyon sokszor volt olyan érzésem, hogy a gép finoman és óvatosan csal. Mindig tudta, hogy milyen egységgel támadok, és annak megfelelően válogatta össze az ő hadseregét. Számtalanszor előfordult, hogy tudtam (a visszatöltés sokat segít), milyen sereggel támad, és annak megfelelően fel is készültem. Ilyenkor persze változtatott a stratégiáján, és teljesen más egységekkel támadott. A gép nagyon jó érzékkel meg tudja határozni, hogy hol a leggyengébb a védelmünk, hol érdemes áttöréssel próbálkozni. Elég néhány másodperc kihagyás, és máris azon vesszük észre magunkat, hogy a fáradtságos munkával elfoglalt és védelem nélkül hagyott területek ismét ellenséges kézbe kerültek.Nemcsak az ellenfél mesterséges intelligenciája vizsgázott jól a Ground Control II-ben, a szövetségeseink is jól teljesítettek. Számos olyan küldetés lesz, amelyikben nem egyedül kell harcolnunk, hanem valamelyik szövetséges tábornokkal vállvetve, és ilyenkor sem kell a hajunkat tépni a társaink idióta lépései miatt.



Viron egységek

Assault Clanguard



Elsődleges mód: Gyengén páncélozott, gyalogságra és páncélosokra egyaránt veszélyes.
Másodlagos mód: Nagyon gyors regeneráció.
Párosítás: Infector Clanguard

Infector Clanguard



Elsődleges mód: Kis hatótávolságú, méreglövedékkel felvértezett gyalogos.
Másodlagos mód: Méregfelhőt von maga köré.

Missile Clanguard



Elsődleges mód: Rakétás viron harcos, kiváló a helikopterek és a páncélosok ellen.
Másodlagos mód: A rakéták robbanása után maradt felhő tovább sebzi az ellenfelet.
Párosítás: Mortar Clanguard

Mortar Clanguard



Elsődleges mód: Aknavetős viron nagy hatósugárral de pontatlan találati aránnyal.
Másodlagos mód: Robbanófej helyett füstbombákkal gátolja az ellenség látását.

Gun Centruroid



Elsődleges mód: Könnyű páncélzatú felderítő, elsősorban gyalogosok ellen.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de kiválóan bepáncélozott egység.
Párosítás: Missile Centruroid

Missile Centruroid



Elsődleges mód: Föld-föld és föld-levegő rakétákkal felszerelt könnyű páncélzatú rakétavető.
Másodlagos mód: Védőpajzsot von maga köré, mely hatástalanítja a rakétákat és a gránátokat.

Engineer Centruroid



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapatszállító kis hatótávolságú méregvetővel
Másodlagos mód: Felgyógyítja a sérült egységeket.
Párosítás: Mortar Centruroid

Mortar Centruroid



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú viron tüzérség gyenge páncélzattal.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, területre ható, továbbsebző gránátlövedékkel operáló egység.

Corruptor Centruroid



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapatszállító kis hatótávolságú gránátvetővel.
Másodlagos mód: Gázfelhőt ereszt maga köré, mely minden egységet (magát is) sebez.
Párosítás: Thumper Centruroid

Thumper Centruroid



Elsődleges mód: Kis hatótávolságú gránátvetővel felszerelt, nehézpáncélos jármű.
Másodlagos mód: A körülötte lévő egységek sebzését csökkenti.

Penetrator Centruroid



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú, méregtüskével felszerelt páncélvadász egység.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de majd kétszeresére növekedett lőtávolság.
Párosítás: Hellfire Centruroid

Hellfire Centruroid



Elsődleges mód: Erős páncélzattal felvértezett, rakétás monstrum.
Másodlagos mód: A fegyverzet kiiktatása után a páncél erősebb, a sebesség nagyobb lesz.

Fighter Helidyne



Elsődleges mód: Elfogó vadász rakétákkal, páncélzat nélkül.
Másodlagos mód: Gyors regeneráció.
Párosítás: Screemer Helidyne

Screemer Helidyne



Elsődleges mód: Hangfegyverrel felszerelt halálsikló, ideális a gyalogosok ellen.
Másodlagos mód: Méregfelhőt hoz létre, mely tovább sebzi a rajta áthaladókat.

Surveillance Helidyne



Elsődleges mód: Kisegítő egység gyenge fegyverzettel és páncélzattal.
Másodlagos mód: Radarjával felderíti a távolban lévő egységeket.
Párosítás: Contaminator Helidyne

Contaminator Helidyne



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, közepes fegyverzettel ellátott csapatszállító.
Másodlagos mód: A sebesség feláldozásával extra páncélzathoz jut.

Végezetül. A hibák ellenére a Ground Control 2 egészen jól leköti az embert. Nem azt mondom, hogy ez lesz az év többjátékos stratégia játéka, de a hadjáratokban lévő küldetések kifejezetten jók voltak, nem merültek ki a szokásos „robbants fel mindent a térképen" feladatokban. Nagyon tetszett a történet befejezése is, teljesen eltér a szokványos happy endektől. Kiegészítő lemez egész biztosan meg fog hozzá jelenni, már csak az a kérdés, mit fog tartalmazni. Érdekes lenne egy olyan megoldás, melyben a birodalmi erőket kellene irányítanunk az NSA ellen a gonosz Vlaana tábornoknő vezetésével. Ha már az esetleges kiegészítőknél tartunk, az sem ártana, ha a választható oldalak száma bővülne, mivel ez a két frakció nagyon szegényes. A fejlesztők szerint a Terranok időhiány miatt maradtak ki a buliból, de ezt azért kéretik fenntartással kezelni, tekintettel a hároméves fejlesztésre. És akkor még nem beszéltünk a titokzatos Elder Race-ről, kik felébresztésétől annyira retteg a viron civilizáció. Az elvárások tehát nagyok, már csak az a kérdés, hogy a Massive mit valósít meg ezekből. **Mocsy**

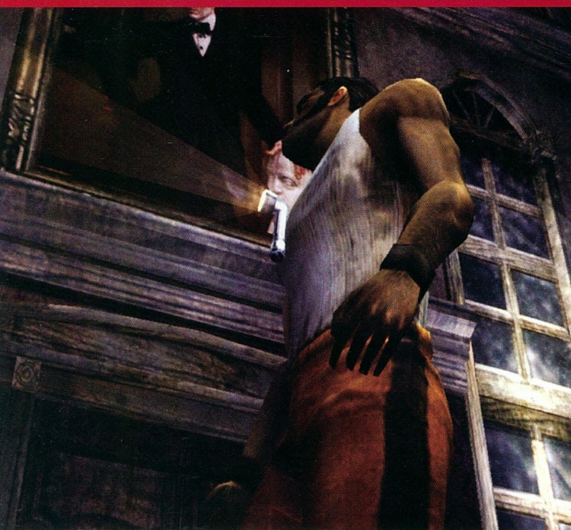
Pro: cooperative multiplayer, izgalmas egységek, viron „összeolvadás"

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
84%

Kontra: hiányzó Terranok, kényelmetlen kamerakezelés





THE SUFFERING

INFOBOX

Kategória: Nézdahátam akció • **Kiadó:** Midway • **Fejlesztő:** Surreal Software • **Web:** www.thesuffering.midway.com



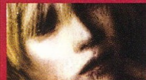
- 11 pálya
- 9 ellenféltípus
- 14 fegyver

Aréna:

Manhunt 60%



Silent Hill 3 87%



Resident Evil 2 84%



Sziasztok kedveskéim! Sokak bánatára Mocsyék megelégelték, hogy számomra igencsak kedvező módon otthon süttethessem szép kis hasikámat, és azon gondolkodjam, hogy miként sikerül kikerülnöm figyelmes tekintetüket, ami komolyabb szemlélődés után azt jelzi számukra, hogy már majdnem 2 hónapja sikeresen ásom ki magam a munkahegyek alól mindenféle fondorlatos testcsellel. Tudták, mire kell tapintani (no persze, nem úgy, és jelen esetben a túrós gombóckáim sem voltak veszélyben), így kaján mosollyal helyezték el a nekem szánt csomagocskában a The Suffering című rettenetet, melyről már persze mindnyájunk hallott, azaz a túlélő horror kategóriát kedvelők biztosan. Mindjárt kiderül, hogy mennyire sikerült a Surreal Software-nek bebizonyítania, hogy nem csak a Silent Hill és Resident Evil epizódoknak van keresnivalójuk a piacon, ha pelenkacserés játékot keres valaki.

Már most leszögezem, hogy a Sufferingnek köze sincs a fent említett, méltán elhíresült klasszikusokhoz. Annyiban hasonlítanak csak-, hogy mindegyikben jól operálnak a paráztató hangokkal, a még inkább fülbemászó, csurrogó-cuppogó lihegésekkel, na és persze mindig a legváratlanabb pillanatban történik egy villanás, amelyet egy óriási, alacsonyfrekvenciás dörrenés követ, azaz a játékos meghalt, és esélye sincs arra, hogy a szívritmusát megpróbálja helyrehozni az elkövetkező LOADING GAME felirat alatt. Ezek azok a játékok, amelyeket többen érdemes játszani, ha nem tervezünk idő előtt bekerülni a vigyorgóba.

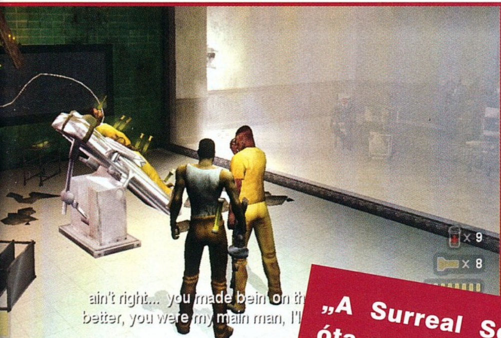


- **Javítás**
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

A történet és a pályák. Az intro megtekintése után a jobbak úgy érezhetik, hogy egy az egyben az Unreal 1 feelingjébe csöppennek, a kevésbé rutinosaknak inkább elkezd izzadni a tenyere, hogy milyen pörgős, ámde gyenge narrációval ellátott bevezető képsoron vannak túl. A történet szerint a főhős Torque éppen megérkezik az Abott State Penitentary büntetés-végrehajtó intézménybe (tudjátok: börtön, azaz szappan szappanok hátán, derékban izmos emberkékkel mindenfele...), és amint elfoglalja a celláját, máris kihal körüle mindenki, akit éppen már kezdtünk volna szívünkbe fogadni. Sokaknak nehéz lesz azonosulni első körben az Elvis Presley-t megszégyenítő pofaszakállal rendelkező, szótlan főhőssel, aki ráadásul a felesége és gyermekei meggyilkolásáért került a siralomházba. Mi tagadás, nekem sem támadt különösképp értékelhető vonzalmam a fickó iránt, de üsse kő, gondoltam, kap egy esélyt, lássuk, mit tudnak a surrealos srácok, ha nézdahátam akciójátékot kell csinálniuk. A környezet amúgy is nagyon hálás, lehet ebből még süti dolog. Nem kellett csalódnom, a lehetőségeikhez képest (és ez az elsősorban konzolos irányelveket figyelembe vevő fejlesztés ellenére történt) PC-n is élvezhető játékot sikerült alkotniuk.

11 sokszor érintkező pályarészen kell túlverekednie magát az erős idegzetekkel rendelkező játékosoknak, melyek közt sok-

féle helyszín megtalálható. Lesz minden, ami egy börtönhöz kapcsolódik: zuhanyzóka, étkezde, kerthelyiség, elmegyógyintézet (a végkifejlet színhelye, de nem lövök le semmilyen poént, meg is ölnétek érte rendesen), szóval csupa olyan dolog,



amire egy egészséges érzésekkel rendelkező játékosnak szüksége van, ha a réten akar szaladgálni szivárványt nézegetve, nyalókát szopogatva és csakis pozitív életérzéseket befogadva.

Már említettem, hogy a legelején minden és mindenki nyakig úszik a levesben, így a cellatársak, akiknek egyetlen pozitívuma a rendkívül trágár beszéd, azonnal átalakulnak földön heverő, plafonról csüngő, falra kenődött matrica stádiumba. Persze nem Torque kezei által, hanem egy áramszünet után bekövetkezett idegen létforma támadásai miatt, melyeknek sokkal több köze van egy őrült professzor kísérleteihez, mint egy lezuhant űrjárműhöz, amennyiben ismét Unreal 1-es párhuzamokat akarnánk vonni a két játék között, de ezt most el is felejtem, mert ezen kívül szinte semmiben sem találnék azonosságot. Amúgy sem tudom már, miért hoztam fel a témát, mindegy.

A játék rendkívül sötét már az első pillanattól kezdve, hát még úgy, hogy rövid ideig még azt a fránya elemlámpát sem találni, amellyel legalább egy picinyke fényt lehet csiholni a környező textúrákból.



„A Surreal Software a Drakan óta nem alkotott ennyire maradandót"

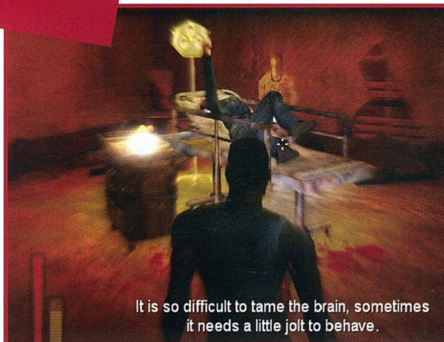
Így néha látni, hogy mi történik. Persze a lámpácskából vészesen gyorsan merül az elem, mert miért is lenne egyszerű píszofkék ugyebár az amúgy is sebesen közelgő ellenfelek vizualizálása... Ráadásul én botor módon nem éppen könnyű fokozaton kezdtem játszani, úgyhogy sokszor kellett csalnom a menüből elérhető fénybeállítások maximalizálásával. Hiába, no, öregszem.

Az irányítás. PC-n az általános 3rd person játékok majdhogynem ideálisan irányíthatók, ezt már számtalanszor elmondtam, bár legutóbb talán csak a Freedom Fighter tesztjekor. Minden van, amire szükség lehet, és az alapbeállítások szerintem a játékkal szórakozók 95%-át kielégítik. WASD billentyűkön a futkározás, az egérrel történik a célzás és a lövöldözés, a gránátok dobálása a másodlagosan aktív fegyverből a jobb egérgombbal, a sima csúzli a ballal, az egérgörgő továbbra sem csak a böngészőkben használható remekül, hanem itt is, így most a fegyverváltást hivatott ellátni. Van pár egyedi billentyű, mint például a CTRL, mely segítségével FPS nézetbe kapcsolhatnak a vállalkozó kedvűbb (és sokkal inkább frászt kapni vágyó) playerek, lévén a 3rd person jelleg egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy a bekerítős taktikával okoskodó ellenfeleket előre látni, és nem kell meglepődni, ha a főhős meghal azért, mert minden tiszta a fegyvert fogó kezünk irányában...

További gombokként a C (mutálódás, melyről később beszélek, ezzel is szinten tartva esetlegesen lankadó érdeklődéseteket, ezzel arra serkentve benneteket, hogy tovább olvassatok tudásszomjotok oltása végett...), az F (elemlámpa ki- és bekapcsolása) és a térkép gombja (G) az érdekes.

Tapasztalataim alapján ritkán adódott olyan helyzet a játék 8 órás időtartamot felölelő végigjátszása alatt, amikor az irányítás bosszantóan nehézkessé vált volna, sőt, meglepően használható volt annak ellenére, hogy néha azt sem tudtam, mit látok.

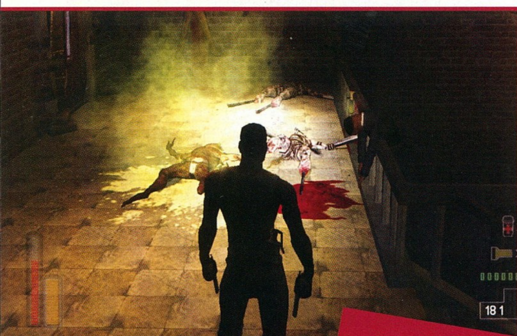
A játékfeeling. Térdig fogtok gázolni a hullákban. Ha olyan játékot vártatok, melyben a fejtörők dominálnak, amelyek között néha-néha betéved egy-egy jól scriptelt, ámbátor könnyen leölhető ellenfél, ne a Sufferinggel játsszatok. Itt kőkeményen arról szól a játék, hogy a Torquéra öntött ellenfelek mind padlóra kerüljenek, miközben egy-egy jól eltalált emlékflash (a remekül scriptelt történetfolyam inkább csak az elején jellemző), vagy játékosra bízott választási lehetőség (pl.: megölje-e Torque a gázkamrában rekedt biztonsági őrt a kar meghúzásával, vagy sem, persze a választástól függően a végkifejlet is változik, ezzel az újrajátszhatósági értéket próbálván javítani). Ezek a bevillanó emlékképek és opciók képezik a történet gerincét, ami alapján a bambán ülő, mit sem értő játékos lassacskán képbe kerül az általa navigált főhős körül zajló történetről. Természetesen a sztori kibontakozása onnan kezdődik igazán, mikor



It is so difficult to tame the brain, sometimes it needs a little jolt to behave.

kiderül, hogy nincs teljesen minden rendben Torque bácsi agyával, ugyanis dühöngő őrültté tud változni, amikor csak akarjuk. Szegényke olyan mutálódása után, mikor éppen átment termetesebb joghurtosdoboz-méretű cséplőgéppé, mintha hároméves Benőkét játszana, akitől elvették a darus kocsiját. Puffadt lesz, olyasmi, mint az X-MEN filmekben sokszor használt felajzott, viagradús tengerimalac cucc. Hörög, pöfög, csapkod, szalad, liheg, és szétzúz mindent, ami organikus eredetű. Próbáltam többször falat is bontani vele, de nem sikerült, szerencsére a szolid objektumok továbbra sem sérülékenyek. Egy idő után Torque mindenképp visszaváltozik csendesebbik és kevésbé büdös önnön valójába, úgyhogy a rengeteg post-process effektet csak rövid ideig kell szoknia a szemünknek.

Számtalanszor gondoltam úgy a játékélmény folyamán, hogy a játék által felvonultatott ötletek és csavarok már elcsépeltek, noha kellemes megle-

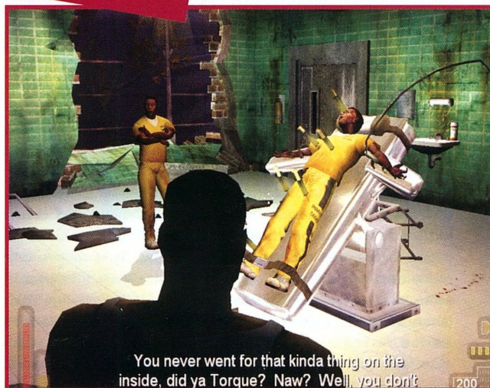


„Szériatartozékként viselsz gumibugyit? Akkor bátran állj neki a Sufferingnek!"

petések is értek. Nem feltétlen csak annyiból áll az előrehaladás, hogy a pléjer átverekszi magát a raklapnyi rosszarcún, hanem akadnak pillanatok, mikor bezony kicsit az agytekervényeket is stimulálni kell ahhoz, hogy ne kezdjük el az ALT+F4-et fényezni ujjbegyünkkel. Példának okáért, az egyik zuhanyzós jelenetben tűz állja el a tovavezető utat, de nem működnek a tűzoltó-berendezés vízszóró rózsái, csak a távolabbi részen. Nosza, ha adott egy távoli tűz, vízforrás, egy lefolyó, egy rozzant cső és 2 húzható tárgy (kondomautomata persze), nyilvánvalóan nem addig kell a húszasokat dobálni az automatákba, míg a felfújt óvszerekben vizet cuckolva eloltsa a lángoló torlaszt. Leginkább addig a pontig is dobozokat kellett húzogatni, így ekkor is az volt a megoldás, csupán a lefolyóra kellett tolni a világmegmentő fémeszközt, s a víz máris felgyülemlett, aminek hatására volt-nincs tüzecske.

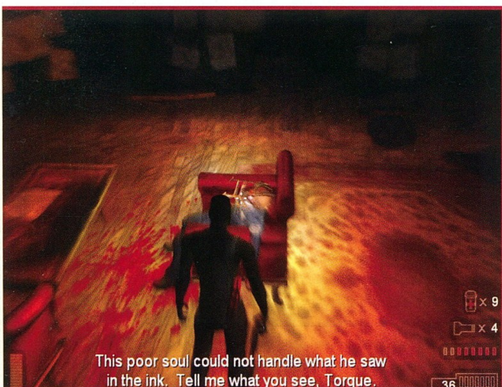
Grafika és hangok. Le sem tagadhatná a Suffering, hogy konzolokra készült. Mosott textúrák, elnagyolt pályatervezés, szögletes objektumok, kevés mozgásfázissal rendelkező ellenfelek stb. Egyedül Torque néz ki valamennyire mai szinten, no és a dinamikus fényeffektek. Az ablakon beszűrődő fény két hónapig még elmegy szódával, de utána (és a Far Cry után) már sajnálatos módon idejétmúlt lesz. Hiába, az Xbox és a PlayStation 2 képességei hardware-ileg már gyengék a PC-khez képest jó ideje. A GameCube más tészta, de ebbe most ne menjünk bele. Az a fejlesztők számlájára írandó, hogy a játék még így is jobban fest a nagyobb felbontás miatt, mint kézzel izgatható kontrolleres változataiban. A töltési idők rövidek, és kevés van belőlük, azaz egy 64 MB-os kártyán sem lesznek gondok legnagyobb felbontásban, a gáma rezzenéstelenül fog futni. Bármilyen DirectX 8 kompatibilis, kicsit is táposabb kártya (mondjuk Radeon 8500 körül) már elég lesz a kéjmámoros futtatáshoz, de az is biztos, hogy ma már nem érdemes próbálkozni semmilyen újonnan megjelenő játékkal legalább másfél GHz-es processzor alatt. Ezúttal sincs másként.

A hangok átlagon felüliek, a környezeti zajok és a fegyverek mind jók. Erőteljesebbekre és sokkal hatásvadászabb zenére számítottam. A csúzlik terén semmilyen újítás nem fedezhető fel, a duál revolver a leghatásosabb egészen addig a pillanatig, míg Torque be nem szerzi a duplacsövű hereverőt. Onnantól csak azt javaslom, néha egy-egy alkalmankénti gépfegyver tejszínhabbal megspékelve. Nem lesz nehéz dolgotok, de az Easy fokozatot kerüljétek, nincs benne kihívás. Nem is merem feltételezni, hogy lenne olyan olvasónk, aki csal, vagy Easyn játszik játékot, úgyhogy meg sem kellett volna említenem...



Végítélet. Őszintén szólva sokkal jobb játéknak tartottam volna a Sufferinget, ha nem azt erőltetik benne, hogy minél hamarabb elárasszák a játékost ellenfelekkel, hogy legyen mire lőni. A farktollaimmal csapkodtam volna a villanyoszlopot, ha századennyi, jobban kidolgozott ellenfél közelít, nincs ennyi töltény (nehezebb fokozaton persze gázosabb), és a pályák sokkal kidolgozottabbak, nem az átrohanós típusúak, hanem az elején még érezhetőbb, átgondolt stílusban készültek. Igen, jobb lett volna, ha Silent Hill-esebb egy kicsit a dolog, jobb zenékkel, még jobb hanghatásokkal és lassabb játékmenettel. Azt hiszem, jó pár napig nem keltem volna fel mellőle, ha így lett volna. Így sajnos egy éjjel lezavartam. Összegzésként azt tanácsolom, hogy akik egy jó lövöldözős játékra vágynak, amelyik megfelelő mennyiségű adrenalint juttat a célszemélyek szervezetébe, de egy-két fondorlatosabb fejtörőnél nem okoz komolyabb meglepetést, az vegye meg, és játssza végig. Akik félősebbek, azok inkább maradjanak a Simsnél és a Black And White-nál ;)

-=Flatline=-



Pro: Sötét hangulat, hátborzongató első pálya.

HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
68%

Kontra: Túl véres, lapos élvezetiszintű maradék pálya.

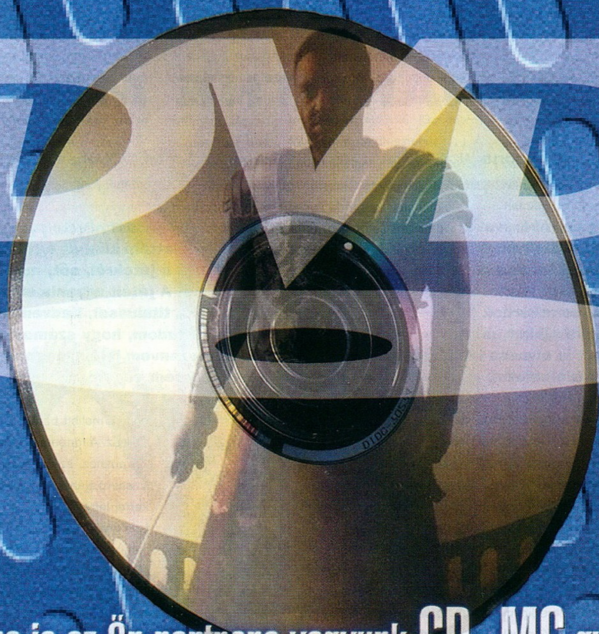
MINDENT EGY HELYEN

ÚJ

masteringtől a sokszorosításig...

ÚJ ÚJ

DVD5, DVD9, DVD10

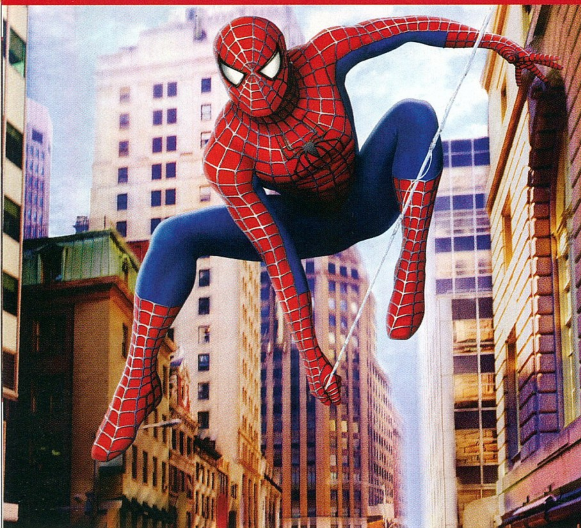


...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu





Neo! Nem segítenél egy pöttyet?

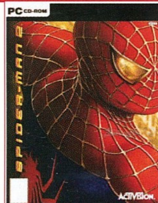


Hitler is ekkora hatalmas közönséggel kezdte...

SPIDER-MAN: THE MOVIE 2

INFOBOX

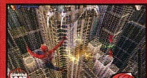
Kategória: Akció • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Fizz Factor • **Web:** www.activision.com



- Jól játszható
- Néhány egyedi helyszín
- Könnyed kikapcsolódás

Aréna:

Spider-Man: The Movie 75%



Shrek 2. 44%



HP: The Prisoner of Azkaban 68%



Négy és fél órával a feltelepítése után, most itt ülök, és próbálok értelmes gondolatokat összehozni a játékról, de egyszerűen nem megy. Nem... nem lettem kiégett egzisztencia, nem egy küldetés után akarok teljes és átfogó véleményt alkotni a játékról, sőt, még csak nem is untam meg Peter Parker kalandjait. Egészen másról van szó. A játék ugyanis eséllyel bekerülhetne a Guiness-rekordok könyvébe a világ legrövidebb játéka titulussal. Kedvem lenne ezzel le is zárni ezt a cikket, mert a lényeg már elhangzott, de jól tudom, hogy számos 14 év alatti „gamermanó" is olvassa lapot, ezért az irántuk érzett rokonszenvem jeléül megpróbálom a játékot anynyira kielemezni, amennyire csak megrökönyödött elmém engedi.



Megint egy elszúrt feldolgozás remek alapanyagból. A Stan Lee által létrehozott Pókember-univerzum bemutatása remélem, nem különösebben szükséges, hisz a szuperhős kalandjait bemutató képregények száma már ezres nagyságrendekben mérhető, hogy a belőle elkészített játékok, filmek hadát már ne is említsem. Az Activision jelen kiadása sem az első a Csodálatos Pókember témában, már ami a számítógépekre és konzolokra eddig megjelent töméntelen feldolgozást illeti. A két évvel ezelőtti epizód viszonylag pozitív megítélése után, valamint a közelgő filmpremier apropójából az Activision remek időzítéssel dobta ki a vágódeszkára – mondhatni multiplatform jelleggel – a második részt. Itt ragadnám meg az alkalmat arra, hogy szidjam egy picit a kiadót. Határozottan aljas lépésnek tartom, hogy nem a konzolos fogyaszthatóbb verziót kaptuk meg PC-re. Ez kérem, nem volt fair lépés... ennek fényében tessék majd meghozni a döntést, hogy rohantok-e a boltba, vagy sem.

Ebben az epizódban – az elődhöz hasonlóan – feladatunk a New York városára és polgáraira veszélyt jelentő, szintén emberfeletti képességekkel rendelkező hősök és bankrablók likvidálása mellett barátnőnk, Mary Jane megmentése lesz. A történet végtelenül egyszerű szálai Octopushoz, az őrült tudóshoz vezetnek, aki a nap energiájához hasonlót próbál több-kevesebb sikerrel létrehozni. Az Unreal motort licencelő program grafikája átlagosnak mondható. A város látványa korántsem lélegzetelállító, de az ilyen jellegű játékokhoz talán nem is kell ennél nagyobb részletesség. Az Activision reklámszakemberei szerint a hálónkon lengedezve eddig még soha nem tapasztalt módon élhetjük át a teljes szabadság élményét. Gondolom, sejtitek Ti is, hogy ez azért erős túlzás. Senki ne számítson Gothic-szerű hatalmas terekre, GTA-feelingű távolságokra, ugyanis az egyes helyszínek rendesen le vannak korlátozva. Első dolgom az volt, hogy próbáltam felmászni a város legmagasabb épületének tetejére, hogy érezzem kicsit azt a „hihetetlen nagy szabadságot", de a program már az épület háromnegyede környékén nem engedett tovább. A pókfonalon való lengedezés már sokkal jobb móka, kár, hogy csak rögzített pontok segítségével közlekedhetünk vele, míg az elődben ezt szabadon megtehettük. Falra kilőhető hálónk már valamivel használhatóbb, viszont nagy hiba volt, hogy nem lehet

Spider-Man 2 a film

A játék megjelenésének időpontjával majdnem egy időben startolt a mozifilm is. Az előzetes és tengerentúli vélemények alapján a film sikere sokszorosa a játékénak, ugyanis már az első napon több mint 40 millió dollár bevételt regisztráltak. A warezoló ifjúság persze az Államokban sem ül a babérjain, ugyanis már őrizetbe is vettek egy kamerával ügyeskedő 16 éves srácot, amint bőszen rögzítette a premierfilmet.

külön gombra átkonfigolni a hálólabdacsok kilövését. Ettől függetlenül az irányítás nálam erős négyesre vizsgázott, mert különösebb gondom az alatt a néhány óra alatt nem adódott. Dicséret illeti a kamerakezelést is, mert sehogy sem sikerült kitolnom vele, bárhogy is próbálkoztam. A küldetések nem túlságosan változatosak, általában kimerülnek az ellenfelek leölésében, a kulcskártyák vadászatában és pár üldözési jelenetben. Jópofának tartottam a pókösztön használatát is, bár sajnálatos módon nagyon kevés helyen alkalmazhatjuk csak. A pofonok kiosztásával Pókemberünk egy idő után annyira bedurvul (sárga csík a bal alsó sarokban), hogy még a legerősebb rosszfiút is képes egyetlen csapásával a másvilágra küldeni. Bár tudom, hogy realitást ebben a játékban keresni felesleges, mégis megemlíteném, hogy a kiütött ellenfelek azonnali eltűnése kissé amatőr megoldás. Az ellenfelek változatosságának száma szintén rekordok könyvébe illő negatív teljesítmény. Van kérem, 3 darab „kis rosszfickó", egy nagy melák, egy az 1 db. lebegő robot és 4 fajta főellenfél, akik a változatosság illúziójának fenntartása végett néha váltogatják egymást. A háromfajta „kis rosszfickó" esete még megér egy mondatot. Mindhárom teljesen egyforma, csak van, amelyik kék ruhácskában, mások piros ruhácskában, míg egyik, ritkán feltűnő társuk valószínűleg nem túlságosan fertőződött meg a Benetton-lázzal, így csíkos, fekete-fehérben erősíti a sereghajtó mezőnyt. Egy alapvetően a Marvel univerzumában játszódó játéktól azért jóval több konkurens szuperhőst várna el az ember, mert Rhino, Puma, Mysterio és Octopus esetenkénti feltűnése harmatgyenge felhozatal. Ahogy a játék zenéi is kritikán aluliak, talán azért, mert nem is nagyon fordul elő belőlük 4-5-nél több. Ennek tükrében már nem meglepő, hogy hangos hahotában törtem ki, amikor a játékot végigjátszva megláttam, hogy a stáblista 1/3-át hegedűsök, csellósok, zongoristák, trombitások teszik ki. (Szerintem ők voltak a bétateszterek... ;-). A másik dolog, ami nagyon zavart végig a játék során a nyílegyenes játékmenet mellett, az a nagyjából tízpercenkénti intermezzók megjelenése, melyek rendre megszakították ténykedéseimet. Nem elég, hogy minden apróságot a szánkba rágnak, hogy nem lehet véglegesen meghalni, hogy esélyük sincs az ellenünk felvonultatott zéró A.I.-val rendelkező rosszarcúaknak, mindennek a tetejébe még kapunk egy állandó nyilat a fejünk fölé, hogy még csak véletlenül se tartson a játék pár óránál tovább. Értem én, hogy a fiatalabb korosztály az Activision piackutatói szerint még nem gondolkodhat anynyira logikusan, mint a korosabb játékosok, így mindent a szájukba kell rágni, és ezért a sok kapaszkodó, de ez teljesen téves elképzelés. Nem egy fórumon olvastam, hogy 10-12 éves srácok mindenféle kód és leírás alapján 2-3 óra alatt legyűrték a játékot. Teljesen világos, hogy a kisebb mini-játékokkal és az egzotikus pókfajták gyűjtögetésével próbálták kinyújtani a játékidőt, de ez egyáltalán nem hat ösztönzőleg az egyszeri játékosra. Már csak azért sem, mert a mini-játékok céljai a minél kevesebb idő alatt összegyűjtendő pókembléma keresgetésében merülnek ki. Végezetül még meg kell dicsérnem azt az orbitális marhát, aki szerencsétlen pókfickónk lépteinek hangját komponálta. Borzalom... nagyjából olyan, mintha a fogainkat kocogtatnánk a körmünkkel. Valószínűleg sok éves, vérverítékes fejlesztői és kutatómunka eredménye, melynek remekbeszabott eredményét még Hacki Tamás is megirigyelhetné...

„Activision: Érezd a teljes szabadságot... nem lináris játékmenet..."



„Pc-s fogadtatás: Mert hülyék, azért nem vagyunk..."



Majd ha már beszőtte a pók. A sok negatívum ellenére csak sajnálni tudom a játékot, ugyanis alapvetően nem rossz. Viszonylag jól átjött a képregényekben érezhető, állandóan poénkodó Peter Parker karaktere, és helyenként egészen kellemes pályákkal találkozhatunk (pl. küzdelem Mysterióval, Puma üldözése). A játék botrányos rövidsége, jelenlegi ára, unalmas ellenfelei és alacsony szavatossága azonban arra késztetnek, hogy azt mondjam, a Shrek 2 és Harry Potter új epizódjainál egy hajszálnyival élvezetesebb, de nem jobb.

Tinman

Pro: Jól átgondolt irányítás. A film szereplőinek hangjai. Lazításnak jó.

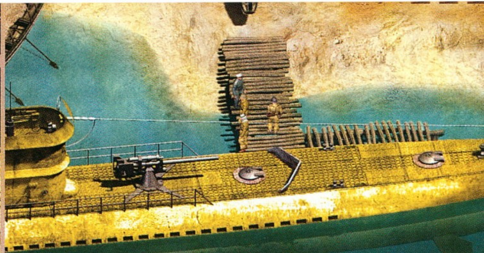
HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	08	20
AUDIO	02	10
ÉLETTARTAM	02	10

GÉPIGÉNY
PIII 600, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD

ÖSSZESEN 51%

Kontra: Arcátlanul rövid. Jellegtelen zene. Túl sok és túl alacsony minőségű bejátszás. Mondtam már, hogy rövid?





A Beatles után szabadon. Partra sodródva jó álcázás, egyébként...



„Ígérjük, többé nem veszünk datolyát alkudozás nélkül!"

WEIRD WAR

INFOBOX

Kategória: Kaland/RPG • **Kiadó:** Cenega • **Fejlesztő:** Mirage Interacive • **Web:** weirdwar.techland.pl



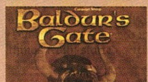
- Komédia magyarul, három felvonásban nácikkal, múmiákkal, kebabbal és holdraszállással. Igényes szerepjáték harc-, karakter- és tárgyrendszer.

Aréna:

Another War 58%



Baldur's Gate 90%



Silent Storm 88%



Humor és háború. E két – talán legemberibb – találmány közül kétségtelenül az előbbi látszik erősebbnek, hiszen képes kikezdeni még a legkétségbeejtőbb helyzeteket is. Kelly Hősei, Indy Jones és a francia fogadós, René a legismertebbek, akik a humor frontján arattak megalázó győzelmet a harmadik birodalom felett. Erre a harctérre kerülnek a Weird War kétes értékű főszereplői is. A poénokkal és paródiaelemekkel gazdagon fűszerezett kaland mellé a fejlesztők nemcsak komoly, olykor véres és rémes akciókat, de igen fontos információkat is beleszőttek játékukba. Ennek köszönhetően többek között megtudhatjuk, hol készítik a legjobb kebabot, hogy az „itt a piros, hol a piros" Las Vegasban máig felfedezetlen iparágat az arab világ magyar idegenlégiósoknak köszönheti. A kaland tétje pedig, melyet rejtélyek sűrű homálya takar, oly agybomlasztóan rejtélyes, hogy a Frigyláda, a Szent Grál és a hasonló kacatok jelentősége eltörpül mellette.

A történetbe ott kapcsolódunk be, amikor egy jól célzott torpedó véget vet főszereplőink burgonyacsempész hétköznapjainak. Az északi-tengeren hajótöröttnek lenni persze korántsem olyan romantikus állapot, mint mondjuk Robinsonnak azon az utazási katalógusok címlapjáról ismert pálmafás földdarabján. Szerepjátékról lévén szó, ahol – mint tudjuk – az egyensúly igen fontos intézmény, hőseink szellemi hiányosságai sem maradnak ellensúlyozás nélkül. Már-már természetfeletti szerencséjük jégtáblájukhoz vezeti a titkos ügynökeiket kereső U96 jelű (rendkívül titkos küldetésben járó) tengeralattjáróját. A fedélzetre lépő ál-ügynökök a félreértés révén belecsöppennek a háború talán legkülönösebb akciójába, amelyet maga Himmler agyalt ki, hogy a németek oldalára fordítsák a háború kimenetelét egyszersmind eldöntő, titokzatos természetfeletti erőt. A történet folytatása ezután a kezünkbe kerül, ám komoly szerepe lesz még annak a ténynek is, amit egy kis francia falu nagy fogadósa, René így fogalmazott meg: „Ezek a németek olyan hülyék, kizárt, hogy megnyerjék a háborút."



A háborgó tengeren hajózó U-boot fedélzetén is viharos a hangulat. A fedélzetmestert túszul ejtették a zendülők, amint arról a kapitány beszámol. A párbeszédek során azon túl, hogy kiválasztható a kérdés vagy a válasz, ex-alkalmazottunk, Johann helyzetértékelései színesítik az események leírásait. A humornak fő forrásaként ezek a szövegek sokszor igen bőbeszédűek, és Johannhoz méltóan kellően idióták. A csevegés intellektuális megpróbáltatását követően a lázadás felszámolása vár a – kapitány hozzánk beosztott matrózával immár – háromtagú csapatra.





Lövünk, ütünk, köpünk. Az egész játékhoz hasonlóan a harcrendszer is öszvér, azazhogy stílszerűen többpúpú teve. Közvetlenül csak a főszereplő irányítható, míg a többiek igyekeznek végrehajtani a kiadott általános érvényű parancsokat. Nincs más dolgunk, mint kijelölni a célpontot, és hősünk a kezében lévő eszköznek megfelelő távolságot tartva nagy ügybuzgalommal tör az ellenség életére. A többieknek különkülön ötféle parancs adható. Leghatékonyabbnak karakterünk őrzése, fedezése tűnik, de olykor ki lehet használni az ellenfél elkerülése, a helyben maradás, vagy az önálló célpontválasztás előnyeit is. Mindez persze csak akkor működik így, ha harcmódban vagyunk. Ellenkező esetben az irányítás elsősorban a kalandjátékokkal azonos módon tárgyakra, beszélgetésre koncentrál. A két állapot között szinte bármikor válthatunk egy kis pisztoly embléma segítségével. A helyzet ennél persze sokkal bonyolultabbá fordul fokozatosan, ahogy egyre újabb fegyverekhez jutunk. Az események bármikor leállíthatók, hogy fegyvert cseréljünk, másik parancsot adjunk, akár gyógyítsunk, ami jelentősen megkönnyíti a játékot. A harc kimenetele végül elsősorban karaktereink felkészültségétől, na meg felszerelésüktől függ. Mindezek kezdeti csiszolása, fejlesztése, a tárgyak gyűjtögetése egyben aprólékos és hálás feladat.

A Szovjetunió Hőse. Valahol ott tartottunk, hogy az U96 lázadásából kiiktatjuk a lázadó matrózokat. Miután a hajtóműtérben hőbörgő alakok hamar padlót fognak, elszálló utolsó leheletük azon nyomban tapasztalati pontokká alakul, melynek szimpatikus emelkedését egy kis műszerről bármikor leolvashatjuk. Az egyre több pontot igénylő szintlépések során egy-egy általunk választható tulajdonság vagy képesség is hozzáadható karakterünkhöz mindamellett, hogy életerőpontjai is becsülettel növekednek.

„A szerepjátékok hősének feladata, hogy összevissza csámborogjon, közben megölje vagy segítse az embereket. A való világban ez egyszerűbb: itt nem kell segíteni senkinek sem." /Johann/

A karakter jellemzői három csoportra vannak bontva. Az első részbe a tulajdonságok kerültek, mint az erő, az intelligencia, a gyorsaság és a többi. Ezek szigorúan meghatározzák, hogy milyen eszközöket lehet egyáltalán kézbe venni. Főhősöm indításakor nem vettem komolyan a karaktergenerálást, és annak ellenére, hogy rögtön a Szovjetunió Hőseként kezdte meg a kalandozást, annyi intelligenciája sem volt, hogy egy német zubbonyt fel tudjon venni. Az alaptulajdonságokon felül külön csoportban találjuk a képességeket. Egy Mauser98 puska használata például a puskák képességet igényli, míg az arab szablyákkal csak az hadonászhat, akinek karakterlapján szerepel a kések és ütőfegyverek képesség. A fegyverhasználat mellett igen elmés képességekkel is találkozhatunk. A már említett hősi címen túl a „Halálos kukta", a „Villanyszerelő-segéd", vagy a „Kocsmai vagány" mind hasznos tulajdonságokkal ruházzák fel a kalandorokat.

Az irányítás szempontjából is megkülönböztetett főhős további különleges képességeket tanulhat, amit érdemes is kihasználni. Mivel szintenként csak egy pontot oszthatunk szét esetében is, lehet, hogy lesznek tulajdonságai, amelyek terén a teve is túlszárnyalja, viszont hidegvérrel bedobhatjuk a „Gyilkos poén", a „Velőtrázó üvöltés" vagy a „Régi zokni" akciókat.

„Frissek vagyunk fiatalok, bejárjuk a sivatagot". Klotz fedélzetmester kiszabadítása után az U96 folytatja küldetését, és a fedélzeten velünk eljut a sivatag szélén fekvő El Buahaha kikötőjébe. A jellegzetes arab kisvárosban békés




Hogyan robantottam ki a II. Világháborút

A Weird War forgatókönyvében számos hasonlóságot találunk hollywoodi produkciók karakterei és eseményei között. Elsősorban talán Indiana Jones és a Múmia ötlik fel. A helyzet pikantériája azonban az, hogy a lengyel fejlesztők egy hazai mozi, az 1970-ben bemutatott számomra kimondhatatlan című (Jak rozpetalem druga wojne swiatowa), ám rendkívül sikeres alkotást ültették át a játékba. A Tadeusz Chmielewski által jegyzett, csaknem négyórás, fekete-fehér háborús komédiában Franek Dolas – miután kiszabadul a Stalagból – végigharcolja Afrikát és Európát a maga eredeti módján.

Az eredeti alkotógárda egy része jelenleg a film digitálisan felújított, mesterségesen színezett változatán dolgozik.










hétköznapjaikat élik a helyiek. A piacon folyik az alkudozás, a kávéházban pedig mesés történetek kapnak szárnyra. A kaland valójában itt kezdődik. Hová tűnt Klotz, és hogyan javíthatjuk meg a hajót, ezek a kérdések foglalkoztatják hősünket. A válaszokhoz azonban csaknem az egész sivatagot be kell járni, és számos alakkal kell megismerkedni. Bár a terep első ránézésre meglehetősen nagynak tűnik, ám a puzzle legtöbbször logikus, és nem lehet végérvényesen elrontani. Az egyes helyszíneket már akkor is meglátogathatjuk, ha az események fonala még nem ért oda, így szabadon kalandozhatunk, és tápolhatjuk a karaktereket anélkül, hogy a kalandot előre mozdítanánk.



A fontos tárgyak használata Johann elbeszélésén keresztül zajlik, ami megmenti a játékost attól, hogy például a cukorrépát is belepróbálja a kulcslyukba. A tárgyak egy része persze nem szükséges a kaland teljesítéséhez, viszont ezeket olyan mellékküldetésekhez használhatjuk, melyek bőven biztosítanak tapasztalati pontokat. A tárgyak zöme pedig – és nélkülük nem is beszélhetnénk igazi szerepjátékról – a hegyekben fellelhető felszerelések. (Úgy értem: hegynyi mennyiségben, és nem a sziklás képződményeken.) Bár sok helyen kereskedhetünk is fegyverrel, lőszerrel, ruházattal, a legjobb forrás mégis a hullarablás.

Afrika Korps vs. Beduin. Az ellenfelek nagy része ugyan emberi fajból kerül ki, mégsem kell aggódni az egyhangúság miatt. Náci katonák élők és félholtak, beduinok, egyéb bennszülöttek és nyomokban természetfeletti kreatúrák mind utunkba botlanak. Tovább színesíti ezeket a találkozásokat az, hogy különböző fegyverzettel szerelt csoportokban rohangálnak. Az Afrika Korps utunkba kerülő első egységei még egy parabellummal a kézben rohangálnak, de kissé arrébb elit alakulatokat találunk tisztekkel, katonaorvossal és gránátokat hajigáló utászokkal tarkítva. Érdemes mindig hasonló fegyvereket használni, mint aktuális ellenfeleink, mert ott ezekhez találunk a legtöbb utánpótlást. Egy géppisztollyal, a kardokkal és molotov koktéllal felszerelt beduin törzsnél hamar kifogytam a lőszerből. Ekkor ráfanyalodtam a kardra, ami nagyon szépen sebez, ám csak testközelben működik. Néhány kellemetlen tapasztalat után aztán kialakult a leghalálosabb felállás. A legerősebb karakter kardot visel, és beveti magát a sűrűjébe, míg a többiek őt fedezik valami sorozatlövő kütyüvel. A Teve sem marad persze tétlen, ő a legközelebbi ellenfeleket köpködi. Sajnos a módszer nem száz százalékos, de éppen ez a szép a Weird War harcrendszerében.



A játék még összetettebb, mint amit itt sebtében sikerült felvázolnom, úgyhogy a vállalkozó kedvűek ezeken felül is rengeteg érdekességgel találkozhatnak. Talán annyit még érdemes tudni, hogy a fegyverek, felszerelések elhasználódnak vagy elakadnak. Javításukra is oda kell figyelni. Ami pedig igazi kukabúvárrá teszi a játékost az, hogy rengeteg pluszos cuccot találhatunk, így egy azonos gyártmányú pisztolyból is akár tízféle akadhat a kezünkbe.



A Weird War sokunk számára meglepetés. A „vissza a gyökerekhez" alapkoncepció és a jó hangulatú, poénoktól hemzsegő sztori minden elismerést megérdemel. A kép természetesen nem teljesen rózsaszín, de az apró foltokat bőven ellensúlyozza a végig magyar szöveg. A javaslatom tehát: kúraszerűen, naponta több adagban fogyasztandó.

Lázi



Pro: Teve a partiban; Különleges képességek; Humor

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PII 600, 128 MB RAM, 2 GB HDD

ÖSSZESEN
78%

Kontra: A területek átjárásakor hosszú töltés; A töltés ideje nagyon hossssszú; A töltés bosszantóan lassú.

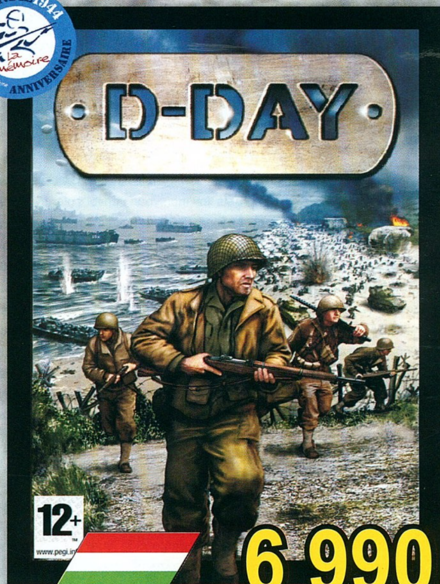
Történelemhű, új stratégiai játék az Imperium Galactica 2, a Haegemonia és az Afrika Korps vs Desert Rats készítőitől:

D-DAY

A mindent megváltoztató normandiai partraszállás lélegzetelállító, félelmetes, hősies csatái

MAGYAR SZINKRONNAL!



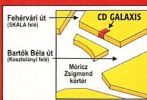


6 990,-

CD GALAXIS

Keresd üzleteinkben!

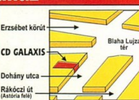
Szaküzlet
a Móricz Zs. körtérnél
1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon:
209-3606,
361-4061



Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: zárva

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!
479-0933
GYORS + OLCSÓ
Magyarország bármelyik településére!
19 000 forint rendelési értékig
990 Ft/csomag, felette ingyenes.

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933,
352-1250, -53



Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: 10-13h

Készítette és kiadja:
DIGITAL REALITY

Az ár az áfát tartalmazza. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.





Figyeljenek kopaszok, mert csak egyszer mondom el!

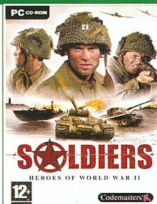


A Tigris és a T-34-es egy kép erejéig békét kötött!

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

INFOBOX

Kategória: taktikai stratégia • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** Best Way • **Web:** www.codemasters.co.uk



- 4 hadjárat 20 küldetéssel
- Commandos stílus
- ukrán megközelítés

Aréna:

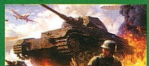
Codename Panzers 85%



Afrika Korps vs. Desert Rats 85%



Blitzkrieg 82%



Egy szavuk sem lehet 2004-ben azoknak, akik a második világháborús stratégia játékokban látják az „élet értelmét". Még csak fél év telt el, de már számos RTS látott napvilágot ebben a témakörben. Érdekes módon inkább a közép-kelet-európai fejlesztők (magyarok, lengyelek, oroszok) haraptak rá erre a témára. A megjelent címek között akadtak egészen jól sikerült darabok is, legnagyobb örömünkre pont a magyar fejlesztések emelkedtek ki (AK vs. DR, Codename: Panzers). Az 1C szárnyai alá tartozó Best Way és a Codemasters együttműködéséből született Soldiers: Heroes of World War II a nyári holtszezon kellős közepén jelent meg, épp idejében, hogy szembeszálljon a Codename Panzers és a D-Day által létrehozott magyar hadtesttel.

Ez most mi? A játék kategóriája a dobozon taktikai stratégiának van feltüntetve, de azért nem árt óvatosan bánni ezzel a kijelentéssel. Igaz ugyan, hogy taktika és stratégia is van benne bőven, de azért nem áll messze az akciójátéktól sem. Ezt a műfajt a Commandos már vagy hat évvel ezelőtt létrehozta, óriási sikerrel. Mostanában azonban a fejlesztők hanyagolni látszanak ezt a stílust (a Commandos harmadik része meglehetősen csúfosan megbukott), de a Best Way másként gondolta. Eredeti ötletet nem nagyon találunk a Soldiersben, szépen „összekölcsönözték" a kategória legismertebb játékaiból, összegyúrták, megcsócsálták, majd húsz izgalmas küldetésen keresztül beadagolták. Az eredmény jobb lett, mint ahogy azt várni lehetett, néhol egészen szórakoztató.



Van új a Nap alatt? A második világháborús RTS-ekből felszedett ismeretanyagból lassan már diplomamunkát lehetne írni, főnként akkor, ha a küldetések háttér információit is átolvassuk. A Soldiersben négy hadjáratban alakíthatjuk a második világháború történelmét. A szembenálló felek közül négy lett kiválasztva (Szovjetunió, Nagy-Britannia, USA, Németország), mindegyikük kapott egy-egy hadjáratot. A kerettörténetekben egyaránt megtaláljuk a fikciót és a valóságot, ezeket nagyon jól vegyíti a Soldiers. Mint minden második világháborús stratégia játékban, most is a német hadjárat lett a leginkább eltalálva. Itt a főszereplő Michael Wittman (a legismertebb német páncélos hős), a hadjárat neki állít emléket, méghozzá nem is akárhogy. A küldetések a Villers-Bocage körül folyó hadjáratokban zajlanak, itt érte el Wittman a legnagyobb sikereit. Még az is bekerült a játékba, amikor a városban egy szerencsétlen repesznek köszönhetően lerobbant a Tigrise, majd hátrahagyva a sérült járművet gyalog kellett visszatérnie a bázisra. Az orosz fejlesztők fantáziája persze beindult és az utolsó küldetésben Wittman és az emberei visszatértek a városba, kijavították a lerobban Tigrist, majd kipucolták a szövetségeseket. Nem kevésbé kalandos az orosz hadjárat, ahol a Vörös Hadsereg legendásnak számító T-34-es harckocsija száll szembe a német megszállókkal. Aztán időközben ellopnak egy Katyusát, melyet vissza kell szerezni, mielőtt bevagonírozzák és elszállítják Németországba tanulmányozásra. A





két angolszász hadjárat inkább a gyalogságra épít, ott kommandósokkal kell főként tevékenykednünk. A brit Condor kommandó egy lezuhant V-3 rakéta irányító rendszere után kutat. Az amerikaiak küldetése a balsikerű Market Garden hadművelettel kezdődik, itt kell összeszednünk egy ütőképes osztagot.

„Időnként olyan hibák is becsúsztak, melyeket egy alapos, minden részletre kiterjedő bétatesztelés kiszűrt volna."



Milyen a játék? A Codename Panzers, a D-Day és Burning Horizon után meglehetősen magabiztosan ültem le a Soldiers tesztelésének, úgy gondoltam, hogy nem érhet különösebb meglepetés. Szokásomhoz híven most is normál fokozatra állítottam a játékot, biztos voltam benne, hogy valahogy majd csak elboldogulok. Az első orosz küldetésnél azonban komolyan megrettentem, mindössze egyetlen T-34-es harckocsi, egy páncélautó és két Iván árválkodott a kezdőhelyen. Egy kis falut kellett megostromolni, ahol hemzsegtek a németek, minden bokorban Flak-88-as ágyúk és közepes páncélosok vártak. Kiderült, hogy nem volt alaptalan a félelmem, hiszen hiába voltam óvatos, állandóan kilőtték a harckocsimat, széttrancsírozták az embereimet. Percenként kellett visszatöltenem az állást, már a gutaütés kerülgetett. Teljesen más megközelítést igényel a Soldiers, mint ahogy azt megszokhattuk. Óvatosan, fedezéktől fedezékig kell lopakodnunk, kifigyelve az ellenség mozgását. Szó sem lehet hősködésről, az esztelenül rohamozó katonáinkat pillanatok alatt lekaszálja egy géppuska, vagy elgázolja egy nehézpáncélos. Csak olyanoknak ajánlom, akik erős idegrendszerrel és kellő türelemmel rendelkeznek. Az első néhány óra után legszívesebben azonnal letörölné az ember, de a nehézkes kezelés elsajátítása után már egészen élvezetes.

A gyalogság. A Commandoshoz hasonlóan itt is lesznek gyalogosok, de nagy szerepet kaptak a páncélosok is (főként a német hadjáratban). A gyalogosok különleges kiképzésben részesültek, a kor bármelyik járművét képesek elvezetni (a valóságban csak hónapokig tartó kemény kiképzés után ülhettek át az ellenségtől zsákmányolt harcjárművekbe). A gyalogosok bármilyen fegyvert használhatnak, nincsenek különlegesen kiképzett karakterek (mindenki egyforma hatékonysággal tudja kezelni a különböző fegyvereket). Azokból pedig nincs hiány, meglehetősen gazdag a fegyverarzenál. Nemzetenként többféle gépfegyver, páncélököl, pisztoly, mes-



„Szó sem lehet hősködésről, az esztelenül rohamozó katonáinkat pillanatok alatt lekaszálja egy géppuska, vagy elgázolja egy nehézpáncélos."



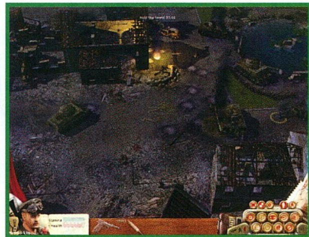


A WAREZ halála?

Internetes fórumokon nagy a felbolydulás, úgy tűnik a Codemasters új játékaiban használt Starforce védelem kifog az illegális másolókon. A Soldiers gyári változata is ezzel a védelemmel lett ellátva, ez idáig még senkinek sem sikerült teljesen feltörnie. A szóbeszéd szerint léteznek bizonyos trükkök (csak bizonyos típusú, újraírható CD-re szabad kiírni, csak CD olvasóban működik, csak egy bizonyos verziószámú szoftverrel szabad kiírni, nyolcszor újra kell indítani a gépet, háromszor le kell köpni a billentyűzetet indításnál J). A „városi legendák" azonban hatástalanok, a tény az, hogy nincs és a közeljövőben nem is várható 100%-osan működő kalózverzió a Soldiersből. Jó példa erre a szintén Codemasteres TOCA Race Driver 2 is, a hónapokkal ezelőtt megjelent játékot a mai napig nem sikerült megtörni. A hazai forgalmazót dicséri, hogy mindkét játék kapható Magyarországon a bűvös 10000 forintos határ alatt. Kíváncsi leszek, hogy ez meglátszik-e az eladásokon. Még visszatérünk a témára.

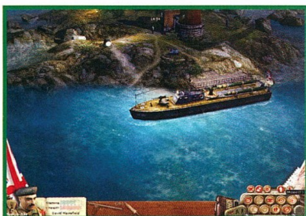






terlövészpuska, nehézgépfegyver, különböző kézigránátok, kések, robbanóanyagok, füstbombák, harckocsi és gyalogsági aknák állnak a rendelkezésünkre.. Ezekhez persze különböző lőszerek dukálnak, de szerencsére bőven találunk utánpótlást a lelőtt katonáknál. A fejlövések ellen véd az acélsisak, de csak az első találatot képes semlegesíteni (ezután lerepül a fejünkről). A sebek bekötözésére kötszert kell használnunk, de bizonyos idő elteltével automatikusan begyógyulnak a sérülések. Az életerő mellett nagyon fontos az állóképesség, ez határozza meg, hogy mennyi ideig tudunk futni, úszni vagy kúszni. Veszély esetén a katonák önállóan hasra vágják magukat és viszonozzák a tüzet. Még arra is ügyeltek a készítők, hogy a térdelő vagy hasaló katona pontosabban lőjön a távolba. A játék kezelését egy több részből álló oktatórészben sajátíthatjuk el, a hadjáratok előtt ezt mindenféleképpen érdemes megnézni. Nagyon fontos a fedezékek kihasználása, ezek mögött jóval nagyobb biztonságban vagyunk. Akkor sincs veszve minden, ha harckocsik kerülnek a gyalogosok útjába, a kifejezetten harckocsik ellen kifejlesztett páncéltörő gránátokkal pillanatok alatt leamortizálhatjuk még a nehézpáncélosokat is. Néhány pályán szükség lesz a robbantási ismereteinkre is, lesznek olyan küldetések, ahol dinamittal kell felrobbantanunk bizonyos célpontokat (persze dinamitot nem viszünk magunkkal, azt ott helyben kell rekvirálnunk az ellenségtől).





A járművek. A páncélosokat főként a német hadjáratban fogjuk használni. Itt is elég széles a választék: lesznek német Tigrisek, Párducok, sőt még a hírhedt Királytigris is színre lép. Az oroszoknál a legerősebb harckocsi a T-34-es, sajnos ezt nagyon ritkán fogjuk használni. Az angolszász oldalon a Shermanok és a Cromwell-ek az igazi ászok, bár a játékegyensúly miatt ezek kicsit erősebbek lettek, mint a valóságban. A harckocsi ágyújához korlátozott számban kétféle lövedéket (páncéltörő, robbanó) használhatunk. Értelemszerűen a páncéltörő gránátokat a harckocsik ellen érdemes bevetni, ott is inkább hátulról vagy oldalról kell próbálkozni. Pontos találat esetén leválhat a lánctalp (mozgásképtelen a tank), sérülhet a lövegtorony (nem tudjuk forgatni), szétlőhetjük az üzemanyagtartályt (az égő benzin meggyújtja a személyzetet), de akár darabokra szakadhat az egész harckocsi. A robbanógránát főként a szállítójárművek és a házakban megbújó gyalogság ellen hatékony. A gránátok mellett fontos szerepet kapott a fedélzeti géppuska, amint ez felkelepel, még a legelszántabb gyalogos is kétszer meggondolja, hogy kibújjon e a fedezék mögül vagy maradjon még egy kicsit. A legtöbb páncélosnál szériatartozék a szerelőláda, ezzel másodpercek alatt kijavíthatók a kisebb sérülések (arra azért kíváncsi lennék, hogy javítja meg a szerelő a leszakadt lánctalpat néhány csavarkulcs segítségével). A harckocsi üzemanyag szintjére is oda kell figyelnünk, poros üzemanyagtartállyal nem törünk előre. Abban az esetben, ha kifogy a benzin, keresnünk kell egy benzineshordót, amivel feltölthetjük a harckocsi tartályát. Végszükség esetén még a lerobbant páncélosokból is kilophatjuk az üzemanyagot és áttölthetjük a saját harckocsinkba. A páncélosok kezelőszemélyzete különböző feladatokat lát el, akkor működnek a leghatékonyabban, ha az összes poszton ül valaki. Egy ember is elvezethet egy tankot, de akkor egyszerre csak egy feladatra tud koncentrálni (vezetés közben nem tud tüzelni). A páncélosok mellett elfoglalhatunk felderítő autókat, hajót, torpedónaszádot, légvédelmi ágyút, sőt még oldalkocsis motorkerékpárt is.

Az a fránya játszhatóság. Ez a játék Achilles sarka, eszméletlen szokatlan az irányítás. Ez lenne a Soldiers legnagyobb újítása (azért a Spellforceban már láthattunk valami hasonlót). A lényeg az, hogy a hagyományos RTS irányítás helyett választhatunk közvetlen irányítást is, ilyenkor a kurzor nyilakkal mozgatjuk a harckocsit, az egérrel a lövegtornyot forgatjuk, a gombokkal meg lövünk. Teljesen olyan

az egész, mint egy akciójáték, csak jóval nehezebb. Ezzel a módszerrel nemcsak a járműveket, a gyalogosakat is tudjuk irányítani, így akár egyetlen ember képes megtisztítani egy egész várost a gyalogosoktól. Elég ha felszedünk egy MG-42-es nehézgéppuskát, betárazunk lőszerből, majd Rambo nyomdokain haladva törünk előre és szétlövünk mindent jól. Sajnos a társaink nincsenek a helyzet magaslatán, amikor ki kell választaniuk a legveszélyesebb célpontot. Többször előfordult, hogy a saját harckocsink bőszen lőtte az ártalmatlan páncélautót, miközben gyalogosok rohamoztak oldalról és páncéltörő gránátokkal harcképtelenné tették. Bizonyos küldetésekben lehetőségünk lesz az életben maradt társakat és azok felszerelését átvinni a következő pályára, ezért nem árt, ha vigyázunk rájuk. Sajnos nincs fejlődés, de még a különböző egységek jellemzőit sem tudjuk megnézni. Mindössze annyit tehetünk, hogy a józan paraszti észre támaszkodunk: a 88 milliméteres lövegekkel felszerelt ágyú valószínűleg nagyobbat sebez, mint a 75-ös, érdemes tehát azt a harckocsit vinni. Az egyik legbosszantóbb hiba az, amikor fegyverrel a kézben akarunk beszállni egy járműbe. Ilyenkor, ha van hely a hátizsákunkban, akkor odakerül a fegyver (az animáció azt mutatja, hogy a vállára veszi), ha nincs akkor egyszerűen eldobja és ezt csak akkor vesszük észre, amikor a járműből kiszállva szeretnénk támadni, de nincs mivel. Ez főként akkor bosszantó, amikor az előző pálya azzal ér véget, hogy beszállunk valamiféle járművel, majd a következő pálya elején bosszankodva vesszük észre, hogy nincs nálunk fegyver.



Minden pálya többféleképpen megoldható, egyáltalán nem lineáris. Tetszés szerint mehetünk bárhová, csak rajtunk és az ügyességünkön múlik milyen módszerrel teljesítjük a feladatot. Menet közben többször is megváltozik a célkitűzés, ilyenkor bizony improvizálnunk kell.





Grafika ötös, játékmotor kettes. A Soldiers grafikusai egészen pofás külalakot hoztak össze, nagy kár, hogy ezt a játék motorja alig-alig tudja megmozdítani. Azokon a pályákon, ahol csak néhány ellenfél lézeng nincs is baj, a gondok ott kezdődnek, amikor mindkét oldal teljes létszámban képviselteti magát. Ilyenkor iszonyatosan beszaggat a játék, néhol súrolja a játszhatóság határait. A grafika viszont gyönyörű, minden elismerést megérdemel. Szinte minden lerombolható (még a békésen legelésző tehenet is elüthetjük), a sérült harckocsikból először szürkésfekete füst gomolyog elő, majd felcsapnak a lángok (a személyzet lángoló ruhában menekül), végül az egész a levegőbe röpül. Bizonyos esetekben az egész lövegtorony leszakad, elképesztőn látványos. A tűz aztán továbbterjedhet, felégeti a bozótot és a száraz füvet (végez a fűben bujkáló katonákkal is). Lesznek éjszakai küldetések is, itt nagyon jók a fényhatások (tábortüzek, reflektorok). A víz megjelenítése gyönyörű (különösen a mocsaras pálya ragadott meg), a fák hajladoznak a szélben, a becsapódások után kráterek maradnak a földben, a halott katonák elejtik a fegyvereiket, gyakran esik az eső (bár ez inkább látványelem, a játékmenetre nincs hatással).

Hibák, bosszantó hibák. A Soldiers a szezon egyik legmeghatározóbb játéka lehetett volna, de ilyen komoly hibalistával kár volt kiadni. Időközben kijött hozzá ugyan egy patch, ami rengeteg hibát orvosolt, de bőven maradt még benne (vigyázzunk, mert a patch feltelepítése után a mentéseink használhatatlanokká válnak). A játék hajlamos bizonyos időközönként kivágni a desktopra, ez főként akkor idegesítő, amikor rég mentettünk Számomra érthetetlen okból kimaradt a gyorsmentés-visszatöltés funkció, ami egy ilyen kaliberű játéknál azért elvárható lett volna. A játékmentések visszatöltése nagyon hosszadalmas, főként az első betöltés időigényes. Időnként olyan hibák is becsúsztak, melyeket egy alapos, minden részletre kiterjedő bétatesztelés kiszűrt volna. Az oroszok utolsó előtti pályáján például egy mozdonyt kell navigálnunk és a váltókarok segítségével kell a megfelelő vágányra eljuttatni. A baj csak az volt, hogy hiába tolattam teljesen hátra egy vágány előtt, a váltó nem váltott (a program úgy érzékelte, hogy a mozdony még mindig a váltón áll). Órákat elszórakoztam a beállításokkal, sőt az egész pályát újrakezdtem, de nem használt semmi. Aztán jött a nagy ötlet, mi lenne ha megpróbálnám a Soldiers újítását, a közvetlen irányítást. Ebben a módban persze tovább tudtam tolatni és be tudtam fejezni a pályát. Ezek azért nagyon bosszantó hibák, főként akkor, amikor az ember órákat idegeskedik feleslegesen (ráadásul soha nem lehet tudni, hogy mi vagyunk ügyetlenek vagy a végigjátszást megakadályozó programhibával találkoztunk). Nagyon nem voltam kibékülve a szinkronhangokkal. A német és orosz álakcentus kifejezetten gyenge volt, ráadásul többször észrevettem akadást, illetve elcsúszást a beszédben. A grafikus motorral készített átvezető animációk ötlete nem lett volna rossz, de sajnos az engine hibájából olyan szinten szaggatott ezeknél a részeknél (öt FPS), hogy teljességgel élvezhetetlen lett.



Végezetül. Újszerű megközelítése miatt a Soldiers minden elismerést megérdemel, de a Best Waynek még van mit fejlődnie. Különösen a játékot meghajtó motort kell optimalizálni, ezen a területen van a legnagyobb elmaradásuk. A négy hadjáratra bontott 20 küldetés, az oktatórész, a hét egyedi küldetés, a kooperatív multiplayer rész és a mod szekció hosszú hónapokra képes lekötni a rajongókat (vannak bőven, júliusban ez a játék vezeti az angol eladási listákat). A Soldiers jó játék, de lehetett volna sokkal jobb is, remélem, hogy az orosz fiúk kapnak egy második lehetőséget is a Codemasterstől.

Mocsy



Pro: Ötletes pályák Commandos módra, kidolgozott egységek

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
80%

Kontra: instabil rendszer, gyenge teljesítmény





Az éjszakai bevetések még izgalmasabbá teszik a hadjáratot.

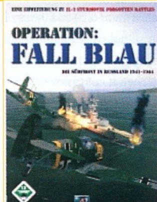


Az orosz oldalon legtöbbször a jó öreg I-16-tal repülhetünk.

IL-2 FORGOTTEN BATTLES: OPERATION FALL BLAU

INFOBOX

Kategória: küldetés lemez • **Kiadó:** X1 Software • **Fejlesztő:** X1 Software • **Web:** www.x1software.com



- Több mint 500 új küldetés
- Mindkét oldalról játszható hadjárat
- Multiplayer támogatás

Aréna:

IL-2 Ace Expansion Pack 87%



CFS3 Battle of Britain 83%



Jane's Attack Squadron 77%

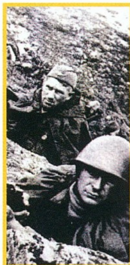


2002-es megjelenése óta a Forgotten Battles népszerűsége töretlen a PC-s repülőgép-szimulátorok piacán. Köszönhető ez a történelmi hűségnek, a gyönyörű grafikának és a nagyszerű játékélménynek. A program további hatalmas előnye, hogy a játék szerkesztőjével bárki készíthet hozzá új küldetéseket, hadjáratokat, egy jobb rajzolóprogrammal pedig az elkészült misszióban szereplő repülőgépekhez egyedi festést is gyárthatunk. Élelmes emberek természetesen rögtön üzletet szimatoltak ebben, és az utóbbi egy évben sorra jelentek meg az olyan küldetéslemezek, amelyek néhány új szkint és pár tucat küldetést tartalmaztak.

Az X1 Software Operation Fall Blau küldetéslemeze is ebbe a kategóriába tartozik, és installálás közben már előre féltem attól, hogy újabb, pár hét alatt összedobott lineáris hadjáratot kapok, ami az első misszió után már mehet is a kukába. Szerencsére azonban tévedtem, mert a Fall Blau jól elkészített, változatos és pár apró hibától eltekintve élvezetes produktum. A történet szerint 1941 szeptemberében járunk. A németek már négy hónapja törnek előre a szovjet sztyeppéken. A támadás teljesen váratlanul érte az orosz vezetést, és a védelem napok alatt összeomlott; még pár hét, és Moszkva elesik. Itt kapcsolódunk be a történetbe, mint a Luftwaffe I/JG52-es egységének egyik fiatal pilótája. A JG52-t a Krímbe vezérelték, ahol feladatuk a déli front harci cselekményeinek támogatása a levegőből, a bombázó kötelékek kísérete és természetesen az ellenséges vadászgépek elfogása. Ahogy haladunk előre a hadjáratban, úgy változik a hadi szerencse a történelem alakulásának függvényében: a krími sikerek után hamarosan a sztálingrádi terület fölött repülhetünk, majd az 1942-es összeomlás után már csak a visszavonulás marad az egyre erősebb, kiképzettebb és nagyobb számban támadó orosz erőkkel szemben.



Operation Blau



A kezdeti sikerek után a moszkvai vereség lelassította a német előrenyomulást, ezért von Manstein tábornok kidolgozta a „Kék" hadműveletet, melynek célja a déli területek gyors lerohanása volt. A támadás 1942 nyarán indult, és gyors sikerhez vezetett: őszre elfoglalták a Krím félszigetet és a kaukázusi olajmezőket. Manstein nem számolt azonban a Vörös Hadsereg hatalmas tartalékaival és elszántságával – 1942 végén a németek vereséget szenvedtek Sztálingrádnál, és a kibontakozó orosz ellentámadás meg sem állt egészen Berlinig.



Összesen 350 küldetést repülhetünk a Luftwaffe színeiben, és köszönhetően a gondos készítőknek, minden küldetés más és más. Igazán élvezetes és izgalmas minden egyes bevetés, ritkán tapasztaltam azt az unalmat, amit a játék beépített dinamikus motorja által generált missziók közben, amelyekben szinte előre lehetett tudni, hol és mikor támad az ellenség.

Természetesen nem csak német oldalról tehetjük próbára magunkat: erősíthetjük a szovjet légierőt is. 200 küldetésben védhetjük hazánkat a nyugatról betörő ellenséggel szemben, majd ugyanazt az utat végigjárva, mint a német kolléga, 1944-ig harcolhatunk Luftwaffe ellen.

A Fall Blau 550 küldetését kiegészítették még négy normandiai bevetéssel, illetve az összes missziót kipróbálhatjuk multiplayer módban is, így valamivel több, mint 500 órányi játékidőt kapunk, ami bőven elég lehet egész nyárra. De persze ne felejtsük el, hogy a dinamikus hadjárattal ellentétben itt minden újrajátszáskor ugyanazokat a küldetéseket kapjuk!

A hadjáratokhoz adott Bf-109G2 szkinek tökéletes másolatai a JG52 azonos gépeinek, azt viszont nem értem, hogy a küldetéseket miért kell az eredeti Forgotten Battles festésű Messerschmittek kíséretében repülni.

Egy másik apróság, amit inkább viccesnek, mint bosszantónak találtam, hogy a német fejlesztők jó pár nyelvtani hibát ejtettek az angol eligazító szövegekben, de igazából ez nem zavaró, hamar meglehet szokni, és nem ront semmit a játékélményen.

Jagdgeschwader 52



A JG52 volt a Luftwaffe egyik legeredményesebb repülőszázada a háború során. Végigharcolták a teljes 6 évet, nagyrészt a keleti fronton. A század utolsó parancsnoka a legeredményesebb német ász, Erich Hartmann volt, aki 352 ellenséges repülőgépet lőtt le 1945-ig. Bátorságáért megkapta a legmagasabb német kitüntetést, a Vaskereszt gyémántokkal, kardokkal és tölgyfalombokkal ékesített lovagkeresztjét. A háború után orosz fogságba került, ahonnan csak 10 hosszú év után szabadult.



„...több, mint 500 órányi játékidőt kapunk, ami bőven elég lehet egész nyárra."

Az X1 Software Fall Blau küldetéslemeze igazán jól sikerült darab. Jól összerakott, és tökéletesen felépített hadjárattal lesz gazdagabb, aki kipróbálja. A multiplayeres Hyperlobby huszároknak talán egy kicsit egysíkúnak tűnhet hosszú távon, de aki szereti az offline játékot, mindenképpen szerezze be, nem bánja meg.

neuro

Pro: változatos és jól felépített küldetések

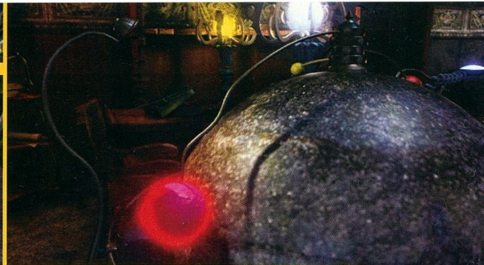
HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 700, 256 MB RAM, 800 MB HDD

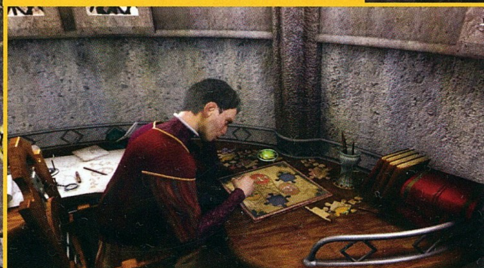
ÖSSZESEN
81%

Kontra: nincs kihasználva, hogy a repülőgépek átfesthetők





Ilyen tippeket kapunk a feladatok megoldásához

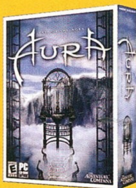


Barátunk bajban van, sehogy se boldogul a tizenhat darabos kirakójával.

AURA: FATE OF THE AGES

INFOBOX

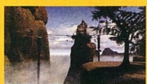
Kategória: logikai kalandjáték • **Kiadó:** A • **Fejlesztő:** Streko Graphics • **Web:** www.auragame.com



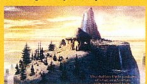
- Első személyű nézet
- Egyszerű irányítás
- Eredeti logikai feladványok

Aréna:

Schizm Mysterious Journey 69%



URU: Ages Beyond Myst 74%



Forever Worlds 39%



Akadnak olyan játékfajták, melyek valószínűleg csak a stílus rajongói számára élvezhetők. Véleményem szerint ilyenek a különféle szimulátorok és a logikai kalandjátékok. No, nem mintha ezek nem lennének izgalmasak, inkább arról van szó, hogy komoly gyakorlat nélkül szinte esélytelen, hogy a játékos egyről a kettőre jusson bennük. Ebből a gondolatból kiindulva máris adhatok egy jó pontot a Streko cég remekének. Aura névre keresztelt játékuk ideális kezdetet jelenthet a logikai kalandok elvont világába belépni szándékozó virtuális felfedezők számára.

Mi történik, ha ezt meghúzom? Logikai kalandjáték. Igazából fogalmam sincs, létezik-e ilyen elnevezés, de én sokkal kifejezőbbnek érzem, mintha csak simán kalandjátéknak hívnám a stílust. Hiszen annak képviselőiben a történetre helyeződik a legnagyobb hangsúly, mely rengeteg monológon és párbeszéden keresztül jut el a játékoshoz. Esetünkben viszont időnk nagy részét teljes magányban töltjük idegen gépezetek működésének megfejtésével.

Az előző mondatban a kulcsszó az idegen, mivel gyakorlatilag mindegyik egyfajta logikai feladvány, mely teljesen egyedi szabályok szerint működik. Gépészeti vagy elektronikai ismeretekre egyikük esetében se lesz szükség, annál inkább kombinációs készségre, jó megfigyelőképességre, memóriára és rengeteg türelemre.

A legnagyobb kihívás minden esetben a tényleges feladat kitalálása, ezt követően a megoldás szinte már magától adódik. Ám addig egészen biztos, hogy megjelenik pár ősz hajszál kobakunkon, már ha teljesen meg nem kopaszodunk.

Szerencsére a problémamegoldást nagyban megkönnyíti a naplónk, melybe a gép automatikusan skicceket készít a fontosabb eseményekről. Például, ha a lépcsőfordulóban megvizsgáljuk a falra festett diagrammokat, azoknak legalább egy része bekerül a könyvbe jelezve, hogy később még szükségünk lehet rájuk.



További segítség a rendkívül egyszerű, ám minden téren kielégítő kezelés. Miközben a nézőpont szabadon változtatható, lépkedni csak előre meghatározott helyekre lehet, amit a kurzor változása egyértelműen jelöl. Hasonlóképpen azonnal szembetűnik minden olyan hely, ahol valamiféle tevékenység hajtható végre. Ha pedig valahol tárgy használatára van szükség, annak sziluettje rögvest világítani kezd, amint a megfelelő helyre mozgatjuk.

Szinte hihetetlen, de a Strekós fiúk nem estek bele abba a hibába, hogy akár egyetlen feladat erejéig is megváltoztassák, vagy kibővítsék ezeket a lehetőségeket, a játék elejétől mindvégig következetesen tartották magukat az általuk felállított szabályokhoz. Akivel megtörtént már, hogy hetekre elakadt valamilyen feladatnál, mert az addig használt bal egérgomb helyett a jobb oldalit kellett használnia, az megérti, mennyire fontos is ez.

Világmegváltó nagy szavak. Jó, jó, ezek szerint van fejtörő dögivel, de hol marad a történet? Az is akad azért, még ha szerepe csupán két feladat összekapcsolására korlátozódik is.



Az Aurában Umang névre hallgató ifjú bőrébe bújhatunk, akit tanítómestere a legmagasabb tudás megszerzésével bízott meg, hogy átsegítse népüket a nagy korokat elválasztó nehéz időkön. Csakhogy valakinek más tervei vannak: a fennálló rend ellen lázadó renitens csoport vezetője abban bízik, hogy öt szent gyűrű megkaparintásával isteni hatalomra tehet szert, és ezáltal az emberek kedve szerint formálhatja újjá a világot magára vállalva az ezzel járó dicsőséget és hírnevet.

Persze az okos emberek tudják, hogy az ehhez fogható elképzelésekből semmi jó nem sülhet ki, mint ahogy azt is, hogy a legbölcsebb, amit ilyenkor tehetnek, ha egy szerencsétlen flótást (kitaláltad: minket) küldenek ki a káosz elszabadulásának megakadályozására.

Mint az kitűnik, a történetírók nem erőltették meg magukat különösebben. Egyvalamit azonban büszkén elmondhatnak magukról: a színvonalat a legelső párbeszédtől a legutolsóig sikerült azonos szinten tartaniuk. Ez nem feltétlenül pozitívum, hiszen hangzatos közhelyeken és eltúlzott, szappanoperába illő megszólalásokon túl sok egyebet nem hallhatunk, de legalább nem érhetnek minket kellemetlen meglepetések. Tudhatjuk, ennél rosszabb már nem igen jöhet.

Színek orgiája. Jól van, az egyértelmű, hogy az alkotók sokkal jobbak fejtörők terén, mint történetírásban, de mi a helyzet a körítéssel? Elvégre a mai trend szerint az se baj, ha a játék béna, csak szép legyen, úgyis a képek alapján vásárolnak az emberek.



Nos, ha az eladott példányok száma valóban csak ezen múlik, az Aurának nem lesz oka panaszra, mert a kinézet szemkápráztatóra sikeredett.

A fejlesztők saját motort írtak, mely lehetővé teszi előrenderelt képek térhatást keltő megjelenítését. Ily módon rendkívül részletgazdag tájakban gyönyörködhetünk, és a gépigény is ésszerű keretek közt tartható.

Nagy öröm volt számomra, hogy szinte nem is érzékeltem a hasonló megjelenítéssel működő programokra jellemző torzító hatást, mely a nézőpont mozgatásakor jelentkezik. Hiába a másfél évtizedes gyakorlat, attól még az én monitoredzett gyomrom is fel tud kavarodni.

Amit viszont láttam, az megelégedéssel töltött el. A négy bejárható világ mindegyike egyedi kinézettel bír: hol a sötét árnyak dominálnak, hol a jég borította hegységek csúcsai vagy az organikus formák a meghatározók. Leginkább talán az tetszett, hogy bár egyértelműen kitűnik, nem evilági tájakról van szó, mégse annyira idegenek, hogy nehéz legyen feldolgozni a látványt.

Megszólal a csend. Sajnos, amilyen jól sikerült a kinézet, olyannyira háttérbe szorulnak a hangok. No, nem mintha rosszak lennének a hanghatások, inkább arról van szó, hogy kicsit talán kevés van belőlük. Zene csak elvétve csendül fel, a barlangban csöpögő víz csobbanása pedig egy idő után hangulatosból nyomasztóvá válik. Olykor már-már gyilkolni tudtam volna, hogy valakivel beszélhessek a monotonitás megtörése végett. Ebben a paradoxonnak beillő tettben csak az akadályozott meg, hogy gyakran órákon át senkivel se találkoztam.

Végszó. Bár én amondó vagyok, az Aurához fogható játékok végigjátszásához egyfajta különleges beállítottság szükségeltetik, ami nem minden embernek adatik meg, jelen esetben nem fognak nagyot csalódni azok, akik puszta kíváncsiságból vásárolják meg. Némi energiaráfordítással a legtöbb feladat megoldása leírás nélkül is kitalálható, a maradék pedig jó gyakorlási lehetőséget nyújt az elvadultabb fejtörők megismerésére.

Bird

„Olykor már-már gyilkolni tudtam volna, hogy egy emberrel beszélhessek a monotonitás megtörése végett."





Pro: Szép kinézet, gondolkodtató feladatok

HANGULAT	17	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 2,4 GB HDD

ÖSSZESEN
69%

Kontra: Gyenge történet





Íme, Ő a mutáns nyúlbéka



Miért bújtál ebbe a jelmezbe?

KREED

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Acclaim • **Fejlesztő:** Burut Creative • **Web:** www.kreed3d.com



- Sci-Fi világ
- 13 különféle fegyver

Aréna:

Halo 89%



PainKiller 85%



Unreal II 80%



Mikor LaWMaN a kezembe nyomta a Kreedet tartalmazó két CD-t, szemeim megkönnyebbülten sóhajtottak fel. Már előre örültek a félhomályban történő monitorbámulásnak, hiszen a tomboló nyár hatására igencsak lengén öltöző hölgyemények látványa a végkimerültség határára hajszolták őket. Visszagondolva, előre italoztam ama bizonyos mackó kültakarójára. Ugyanis a game kreed-ikán aluli...

Aki egy picit is ismeri a mai programfejlesztő nációkat, az tudja, hogy az oroszok nem csak a spájzban, de az élvonalban is ott vannak. Legyen az játék vagy felhasználói stuff, sok-sok profi srác tevékenykedik tőlünk keletre. Nah, a burutosok erre a hírnévre csúnyán rácáfolnak. A program a közeli/távoli/alternatív jövőbe visz, ahol a főhős szerepében meg kell mentenünk ismét mindenkit a vírusok és intrikák viharában. Sablonok rulez.

Apropó, főhős. Ahham. Hát, tudjátok, feleim, én már sok-sok számítógépes figurával bírtam azonosulni, legyen az jó vagy negatív karakter. De ez a sánta (komolyan! Hallgassátok meg a léptei ritmusát!), lepukkant alkoholistára hajazó Daniel Grock sehogy sem bírta belopni magát a szívembe. Jó, lehet, ha a program tetszik, neki is könnyebb dolga akad – de nem így volt...

A sztori amúgy talán a legsikerültebb elem a játékban. Egyre több és több információt kapunk a helyzetről, a világról. A nagyon sűrűn megtalálható konzolok, valamint némely hulla mellett megtalálható feljegyzések mind jobban bevezetnek a múlt és a jelen történéseibe.

A kezdetekkor a harmadik évezred végén vagyunk. Az emberiség ugye, terjeszkedik az űrben, és ez nagyon sok konfliktushoz és tragédiához vezet. Őfőszereplőségünk a Légió katonája, s mint ilyennek, az ellenséges létformák megregulázása az elsődleges feladatunk. Egy ilyen gócpont a Kreed is. Egy furcsa entitás folyamatosan növekszik magába olvasztva hajókat, bolygót egyaránt. Senki nem tudja, mi történik igazán. Az emberek kultuszt is szőnek köré, s e szekta sok igen fontos és rangos embert is magával ragad.



Szóval, nekünk, mint „ÜberSoldat"-nak a feladatunk, hogy kiderítsük, mi is folyik már megint, ki, hogyan és miért keveri a kását. Ezt persze sikerül neki – feltéve, ha a T. Játékos nem elégeli meg a fantázia teljes hiányát, és nem törli le a programot hirtelen felindulásból.

A játék elindulása után némi nosztalgikus hangulat ragadja el az embert. „Nédd, máá! Ez majdnem úgy kezdődik, mint az Unreal! És olyan a színvilága, mint a Quake 1-nek! Nem baj, a kiváló elődöktől nem lenne szégyen a lopás. És néha, valljuk be hasznos is. De jelen esetben ez a haszon valahol elveszett. Már a bevezető animáció szemöldökráncolásra késztette szerény személyemet. Megszólaltak a szereplők, és jujj! Ilyen rossz angolsággal, artikulálással előadott dialógusokat ritkán hallhatunk. Mint amikor egy 6 éves gyerek próbálja meg elsajátítani a kiejtést. Brrr...



„A kedvencem a mutáns, pattogó nyúl-lény, némi béka beütéssel. Fééélelmetes, komolyan."

A következő pofont a játékmenet adja, s ezt nem is nagyon tudjuk kiheverni, míg meg nem látjuk a befejező képsorokat – s talán utána sem. Az ember eleinte reménykedik, hátha ez a nyögvenyelősség, erőltetettség csak a kezdetekre igaz. De a percek, félórák teltével rádöbbenünk, mégsem. Hihetetlenül lineáris vonalvezetésű helyszíneken kóválygunk, keressük a továbbvezető utat. „Sivár", „monoton", „egyhangú". Ezek a szavak zakatolnak az ember fejében, miközben küzdi át magát a termeken, folyosókon. Ám a küzdelem itt elsősorban nem az ellenfelekre vonatkozik. A harc az unalom, a fásultság ellen folyik. Császkálunk, elimináljuk az ellent, de valahogy semmi motiváció nem érkezik. Még a keresd-meg-a-kulcsot-nyisd-ki-az-ajtót dolog is végtelenül le van egyszerűsítve, azzal sem kell túl sokat vesződnünk. Utunk során találunk számos számítógépet, de ezek elsősorban háttérinformáció forrásaként, a sztori bővítésére szolgálnak, mintsem agyunk vagy kezünk számára adnak tennivalót.

Az ilyen stílusú játékokban ugye, fontos szerepet kapnak az ellenfelek is. Nah, azok itt is vannak: kultisták, idegenek, mutánsok, lázadó Légionisták alkotják az életünkre törők derékhadát. Ez mind szép és jó a tervezőasztalon, de a megvalósítás igencsak sánta lett. Az intelligenciájukkal, viselkedésükkel nincs is nagy gond: lesből támadnak, majd fedezékbe húzódnak; szórják a gránátot, mint a kölest, ahogy kell. De szerencsétlenek olyan minimalista designnal lettek megrajzolva, hogy az már fáj. A kedvencem a mutáns, pattogó nyúl-lény, némi béka beütéssel. Fééééelmetes, komolyan.

Jó pár óra elteltével is még csak kb. 5-6 féle ellenféllel találkoztam, ami azért nem sok. Mindezt annak ellenére, hogy vírusok, meg sugárzás, meg egyéb miazmák támadják a szerencsétlen bajbajutottakat. A fegyverek száma alapvetően impozáns – mindösszesen 13 –, de igazán használhatót csak igen sok idő múlva szerezhetünk. A Káosz itt is teret nyert. Ugyanis, a gombkiosztás változik, ahogy a repertoár bővül. Kés, shotgun, lángszóró, karabély, hatcsövű gépágyú képviseli a tucat-kacat kategóriát. A később érkezők felpörgetik kissé a hangulatot (háromcsövű shotgun, valamiféle railgun, célkövető raketta), de ugye, Trabantból sosem lesz Corvette, bármit is aggatunk rá...

„Az ellenfelek pedig olyan frappáns beszólásokkal csiklandozzák nevetőizmainkat, mint a „Now You Are Mine!" és az „Arghhh!". Bámulatos repertoár, úgy bizony!"



Az egyéb cuccok kategóriában a mezőny picit fantáziadúsabb. Az életerő feltöltése kapszulákkal történik, melyeknek, ha sűrűn használjuk őket, egyre csökken a hatóereje. Az első adag még 15-20 HP-t tölt, míg az ötödik-hatodik lövet már csak 1-1 ponttal javítja egészségünket. De találunk még a későbbiekben láthatatlanná tevő ketyerét, infravörös keresőt és még pár, ténylegesen használható eszközt. A saját fejlesztésű motor alapvetően nem lenne olyan vészes, de nem sokat tudtak kihozni belőle. Sem a karakterek, sem a pályaelemek nem eléggé részletesek. Kidolgozatlanok, elnagyoltak, szedett-vetett benyomást keltenek. Pár évvel ez előtt ez csúcs lett volna, de azóta eltelt egy-két-sok év, fejlődött a technika is, de ez úgy látszik, hidegen hagyta a játék készítőit. Nem hittem a szememnek, mikor szinte semmi mozdítható, szétlőhető, pozdorjázható tárgy nem akadt elém. Hordó, némely – a továbbjutást rejtő – szellőzőrács és némely kijelző, némely teremben láthatunk pár mozgó darut, eszközt. S kifújt, körülbelül ennyi, amivel valamiféle interaktivitásba léphetünk, vagy ami némi életet lehel ebbe a monoton világba. Sok esetben – horrible dictu! – még a becsapódó lövedékek sem látszanak, ami azért, valljuk be, nem kis hiányosság.

A hangok tekintetében ugye, már ejtettem pár keresetlen szót a dialógusokkal kapcsolatban. A helyzet a többi téren is siralmas. A fegyverek hangjai átlagosak, „hősünk" csak nyög, ha lövik. Az ellenfelek pedig olyan frappáns beszólásokkal csiklandozzák nevetőizmainkat, mint a „Now You Are Mine!" és az „Arghhh!". Bámulatos repertoár, úgy bizony! Van ám zene is a játékhoz, amely néha idegesítő, néha kellemes, amúgy valami rock-techno keverék. Hallgatható, de semmiképpen sem okoz maradandó élményt. A programban a multiplayer lehetősége is megtalálható, de ezt, sajnos nem állt módomban kipróbálni, ugyanis a nálam járt verzió folyamatosan és visszahozhatatlanul fagyott. A beállításokban látunk pár opciót erre nézve, de több infóm nincs.

Az előző hónapban általam tesztelt Nitro Family sem volt egy technikai szupernova, de annak legalább hangulata, valami esetlen bája volt. Ez a játék azonban a fércmunka iskolapéldája. Mint amikor tehetségtelen zenészek, színészek szerepelnek a TV-ben. Az nem érdekli őket, hogy bukás, amit csinálnak, de elmondhatják, mi ott voltunk! Valami ilyen süt ebből a játékból is. Nem ajánlom senkinek, pláne, így a tomboló nyárban. Sipirc ki e helyett a szabadba, csajozni, strandra menni, egy kis színt és D-vitamint gyűjteni a hosszú téli estékre!

B-ChromE

Pro: Huhh, nem tudok ide mit írni... ...De, mégis: elrettentő példának tökéletes

HANGULAT	10	25
JÁTSZHATÓSÁG	17	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	11	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD

ÖSSZESEN
51%

Kontra: Rengeteg, tényleg jó játék fejlesztését leállítják, ez meg megjelenik. Nincs igazság!

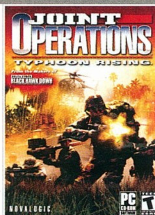




JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

INFOBOX

Kategória: MMOFPS • **Kiadó:** Novalogic • **Fejlesztő:** Novalogic • **Web:** www.jointopsthegame.com



- 150 játékos egyszerre
- számtalan pálya
- Csapatos orgazmus

Aréna:

Battlefield 1942 90%



Battlefield Vietnam 81%



Soldner: Secret Wars 71%



Üdv belétek lófarkas lánykák és fiúkák! Mielőtt meglepődött arccal azt kérdeznétek, hogy már megint milyen idióta bevezetőt akarok összetákolni, melyet úgysem fogtok elolvasni, (mert már ugrotok is a következő bekezdésre, elvből) mentségemre el kell mondjam, hogy kivételesen nem én akartam, hanem a hangok mondták. Neeeem, nem belső hangok, hanem Mocsy, aki itt ül három méterre tőlem a főszerkesztői székben és éppen narancslevet tölt egy hatalmas pohárba, kielégítendő szomjazó szájpadlásomat. Lesi minden mozdulatom és kívánságom, úgyhogy lassacskán pikáns gondolatok is megfogalmazódnak bucimban, persze csak a cikk megírása után hancúrozhatunk, lévén csak azért kedves és azért narancslevezik, mert meg szeretné kapni a cikkét végre, ha már megint csúszom vele. Bele is csapok a közepébe, a Joint Operations: Typhoon Rising -ről olvashattok ímhol...

Novalogic jövőkép. A Novalogic céget sokaknak nem kell bemutatnom, ámde a kevésbé öreg motorosok csak abban az esetben hallhattak róluk, ha játszottak a 6 éve tartó, többé-kevésbé sikeres alkotásaikkal, a Delta Force sorozattal, mely az idők folyamán ötvöződött a Black Hawk Down licensszel. A Comanche quadrológia (no és persze a félmillió kiegészítő) bizgeréli meg leginkább azokat a bizonyos vészcsengőket, melyek jelzik, hogy sikeres és ismert játékot is készítettek annó azért, valószínűsíthetően nem lesz ez másként a Joint Operations-nál sem, bár pár dolgot orvosolniuk kell a Novalogicnál a marketingeseknek, ha szeretnék letaszítani trónjáról a Battlefield 1942-t, mint legközelebbi vetélytársat (a Vietnam változattal együttvéve), A Joint Operationsnak legnagyobb hátránya, hogy senki sem tud róla, legalábbis nem annyira széles körben, mint szükséges lenne. A mai játékfelhozatalban, különösen akkor, mikor hihetetlen mód erős a multiplayer FPS-ek mezőnye, egyelőre kis mennyiségű játékosra, óriási hiba, ha nem ölnek bele minden pénzt a promóciókba és NovaWorld (erről később) hirdetésébe. Ha nincs játékos, akkor nincs aki megvegye a gámát, ha nincs, aki megvegye, a serverek is üresek lesznek. Az más kérdés, hogy a Joint Operations hatalmas előnye, hogy nem kell havidíjat fizetni a játékért, elég egyszer megvásárolni a terméket és onnantól ingyenesen használhatja a jogos tulajdonos a NovaWorld-öt és annak szolgáltatásait. Gyakorlatilag pont ugyanolyan a NW, mint a Gamespy keresője, vagy bármelyik konkurens multigaming portál, melyen át játékokat lehet indítani, vagy beszállni egy már létrehozott menetbe. Folytassuk hát a kissé hosszúra nyúlt előjátékot a valós eksönnel.



Játékmenet. Ha van valami, amiben kilóg a sorból (pozitív irányban) a Joint Operations, akkor az a játékmenet. Rengeteg újítást és ötletet tartalmaz, melyet együtt egy programban nagyon elvétve találtam csak meg eddig. A mesterlövészpus-



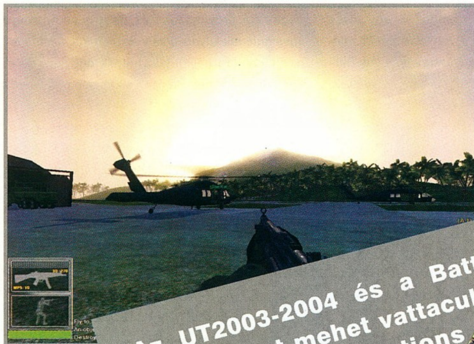
ka zoomjakor megjelenő távolságmérő rovátkák immáron nem csupán dísznek lapulnak ott, hanem erősen figyelembe kell venni a célzáskor a távolságot, mint a Ryan közlegény megmentésében, tudjátok. (Erős bal szél, 50 láb távolság, akkor balra 2 rovátka, céloz és lő...) Lényegesen az ellenfelek fölé kell célozni, a röppálya és a gravitáció, plusz a külső környezeti behatások miatt, a pontos találat elérése érdekében. Az biztos, hogy a skill és a gondolkodás sokkal inkább szerepet játszik itt, mint akármelyik másik játékban eddig. Köszönhető ez annak elsősorban, hogy a Joint Operationsban olyan könnyű és gyors elhalálozni, mint mondjuk a valós csatamezőn. Realisztikusságánál már csak idegesítő mivolta nagyobb ezáltal, hangyányit úgy éreztem, hogy a másfél perc pozícióba jutás, majd a felkészülés a harcra sokkal több időmet elveszi, mint amennyit ténylegesen a lövöldözéssel tölthetek. Képzeljétek el mennyire gáz, ha másfél percenként, mikor már végre látsz ellenfelet (és ő mondjuk nem látott meg téged, mert fél órát kúsztál), eltalál egy teljesen kósza repeszdarab, ami halálra sebez, plusz azt sem tudod merről érkezett a halálos lövés. Ugyan van HP kijelző, de nem találtam sok értelmét, ha az egy ember = egy lövés szabály van érvényben mindig. Ugyanúgy vannak helikopterek, csapatszállítók, sőt, járműszállító helikopterek, mint mondjuk a Battlefield Vietnam-ban. Lehet lőni, vezetni, (a vezetés nagyságrendekkel könnyebb és használhatóbb, mint az említett vetélytársnál) vagy egyszerűen csak utazni és figyelni az indonéz vadvilág kellős közepén rizst ültető lenge ruházatú őshonos lánykákat. (Ilyen nincs a programban, de a következő patchbe szerintem beleteszik...)



Ahhoz képest, hogy a Joint Operations kiemelkedően sok játékost képes kimatekozni, ha neten játszik a vállalkozó szellemű katona, a csapatszállító egységekben szabadon lévő helyek száma nem igazán áll arányban (a pályákon elhelyezett négykerekű, vízicucli, vagy rotoros bizgentyű egységek mennyiségének figyelembevételével) azzal, hogy 150 játékos is képes legyen egymást csépelni. Az megint egy érdekes felvetés, hogy miért éri meg a Novalogicnak olyan bivaly servereket üzemeltetni, amiken lag nélkül játszhatnak ennyien, de ez egy másik történet. Ha csak elképzelem, a 70vs70 fps harcokat az alapként a játékhoz érkező pályákon, égnek áll a... hajam.. is. Nem a méretükről van szó, mert esetleg elég nagyok is lennének ahhoz, hogy játszhatóak legyenek, de az biztos, hogy élvezetes meneteket nem lesz könnyű tolni, mivel nekem speciel még 5 ember összehangolásával is gondjaim akadnak néha Unreal Tournamentben, nemhogy 70 ember szuszogása és röffenései is jelen legyenek a voicecom szoftver miatt az éterben. Ergó egyelőre nincs értelme. Jelenleg úgyis maximum 16vs16-os menetek az elterjedtek, ez addig nem fog megváltozni, míg kétszeresére nem dagad a játékképes fiatalok száma világszerte.

Környezet, feeling. Volt szerencsém tesztelni a Battlefield Vietnamot, de bevallom nektek, hogy a Joint Operations sokkal jobban tetszett. Élvezetesebbnek tűnik nekem sokkal az indonéz tálalás, mint a vietnami. Nincs annyi dzsungel, átláthatóbbak a terepek és amúgy is sokkal szimpatikusabb az egész összkép. Nincs tele csicsával, csakis azok a dolgok vannak (és esnek kézre), amikre feltétlen szükség van a boldoguláshoz. Nincs rádiózás, meg pipereszalon... Menni kell és ölni, a lehető legjobban kivitelezve. Ott a pont. Hiányoltam picit a zászlószerző játékmódot, de vélhetően ezt is becsempészi még a Novalogic egy későbbi patchben. A minimap és a HUD annyira istentelenül jól van megcsinálva, hogy huszonhárom percig csak a monitort nyalogattam örömömben. Végre egy informatív, nem sok helyet zavaró megoldás, amire csak rá kell pillantani és mindent le lehet olvasni azon nyomban, a látómezőtől kezdve a terepen át a csapattársakig. A kasztválasztás itt is jelen van őszinte bánatomra. Valamiért undorodom azoktól a csapatjátékoktól, ahol folyamatosan változtathatok mind a kinézetemen, mind a funkciómon, éppen attól függően, hogy mire van szüksége a csapat-





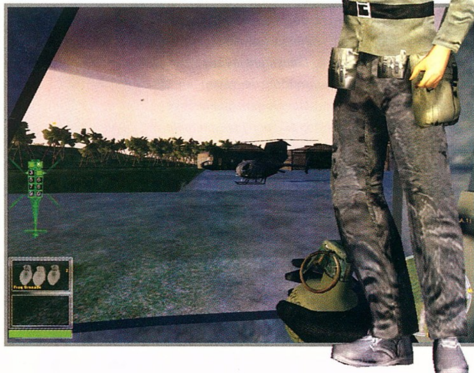


"Az UT2003-2004 és a Battlefield sorozat mehet vattacukrot enni a Joint Operations mellett..."



nak. Ez nekem unszimpatikus, döntsétek el Ti, hogy melyik a jobb megoldás. Én azt szeretném, ha respawnkor vagy mindenki legyen egyenrangú, ugyanazokkal a fegyverekkel és képességekkel, amivel a többiek, ellenben le tudják cserélni a fegyvereiket a fegyverraktároknál, vagy pedig megválaszthassa azonos tulajdonságai mellé mindenki újjászületéskor, hogy milyen fegyvereket akar magával vinni. Egy fix méretű hátizsák kéne, amibe egymást ütő kasztokból is válogathatna fegyvert a katona. (Pl egy sniperpuska, egy gépágyú és egy raklap taposóakna. Alapesetben ez sajnos három kaszt felszerelése.) Amíg nem jön el az én időm, addig kénytelen leszek mindig morcizni a választásokkor.

A tréning missziókról már volt szó, de azt nem jeleztem, hogy életem legnehezebb tréningje volt. Eddig semelyik játékban sem találkoztam ennyire komolyan felkészítő tanfázissal. Bárki, aki lelkiismeretesen végighallgatja az instruktor utasításait és végre is hajtja őket időt és újratöltés nem kímélve, bátran nekiindulhat az online játéknak, nem fogja túl sok meglepetés érni, hacsak nem a buta, felkészületlen csapattársak bénázása.



Grafika, hangok. Ezen a téren sincs mit szégyellnie a Novalogicnak, még az NVIDIA DirectX 9 prezentációjának videójában is helyet kapott a Joint Operations, a Far Cry és az Unreal Tournament 2004 mellett tavaly. Nagyon szép fényeffektek (napbanézés, robbanások, stb) és néhány igencsak impresszív heathaze emisszió is látható, főleg a helikopterek légkiömlő nyílásainál. Az engine sebessége megfelelő, 1280x1024-ben bármelyik Dx9 kompatibilis kártya gond nélkül futtatni fogja, ha van alá legalább 3GHz-es proci (Intel), vagy 3000+ AMD proci. A netes játék itt is rengeteg processzoridőt visz, így egy 50 fős kör már komoly számításokat igényel. Mivel nincs single player kampány, csak training missziók, ezért ezt eleve tartsátok szemelőtt. Magyarországról a nemzetközi NovaWorld kiszolgálót érdemes választani, vagy malmozhattok ezerrel, míg lejön egy épp aktuális kiszolgálólista.

A hangokra sem lehet panasz, dörren, fröccsen, dübörög. Az ellenfelek jajveszékelése és halálhörgése is túl van azon a ponton, ami már a hihető kategóriába emeli, úgyhogy elismerő bólintás ezen a téren is a fejlesztőknek. Talán a víz alatt robbanó gránát hangját megcsinálhatták volna jobban :)

Végítélet. Az Unreal Tournament 2003 és 2004 és a Battlefield sorozat epizódjai mind elmehetnek a sarokba és szemlesütve térdepelhetnek a borsókon, annyira telibekapta a Novalogic a Joint Operationst hangulatban és játékmeneti egyensúlyban egyaránt. Bárkinek javaslom, aki újszerű, élvezetes megközelítésben szeretne masszív mennyiségű csapattárssal játszani, mai környezetben, remek hangulatban.
A Szörpi legyen veletek!

-=Flatline=-

Pro: Nincs single player kampány, csapatfeeling

HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY: PIII 900, 256 MB RAM, 1 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN 83%
GRAFIKA	17	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: Itt-ott még bugzik, nincs single player kampány



Pro: Taktikai csaták • Nem kell valós lapokat vásárolni

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	07	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY: PII 450, 128 MB RAM, 300 MB HDD

ÖSSZESEN 68%

Kontra: Monoton • A megvalósítás lehetne jobb is



YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: JOEY THE PASSION

INFOBOX

Kategória: kártya • **Kiadó:** Konami • **Fejlesztő:** Konami • **Web:** www.konami.com



- 3 rész
- Nagyjából 1000 féle lap
- Már többjátékos lehetőség is van

Aréna:

Magic The Gatehering 90%



MTG: Battleground 81%



Magic The Gathering: Online 85%



It's time to Duel! Yu-Gi-Oh! ez a bűvös szólánc legalább akkora vonzerővel bírhat bizonyos emberek számára, mint anno a Pokémon, esetleg a Magic The Gathering. Hogy illeszthető e kettő egy mondatba? – kérdezitek most sokan. Leginkább talán a kettő keverékének nevezhetnénk a dolgot, hiszen a Yu-Gi-Oh! Power of Chaos sorozat a PC-s gyűjtögetős kártyajátékok kedvelőit célozza meg, míg maga a világ a japán rajzfilmes tradíciókat követi.

Gyűjtőszellem. A sorozat immár harmadik részéhez érkezett, amelyben a legnagyobb újítást a többjátékos rész képviseli, azaz innentől kezdve végre összemérhetjük tudásunkat haverjainkkal, és az sem gond, ha nem áll rendelkezésre a saját gépük, hiszen a paklikat átvihetjük a gépek között. Ha azonban nem állnak rendelkezésre az ismerősök, akkor maradhatunk a már megszokott gép elleni csatározási lehetőségnél, mely továbbra is fennáll. A 350 új lap megszerzése meglehetősen hosszú időre le tudja kötni az erre fogékonyakat. A gép megverése nem jelent igazán nagy kihívást – bár néha azért tud meglepetést okozni –, de ha már szereztünk egy kevés gyakorlatot a lapok kombinálásában, és össze tudunk állítani egy viszonylag ütőképes paklit, onnantól kezdve egyre inkább monotonná válik a harc. A majd' 1000 lap komoly kombinációs lehetőségeket rejt magában, de ezeket csak azok tudják igazán kihasználni, akik rászánják a programot megillető rengeteg szabadidőt (a' la Hugo, Maszta of All Cards). Bizonyos számú duel megnyerése után szintet lépünk (ez csak a Joey the Passionbe került be), ami a gépi ellenfél kreativitását és bunkométerét is nagymértékben befolyásolja. Sorozatos vereségek esetén csillagjaink száma is csökkenni fog. A gép a számára előre összeállított paklikat (melyekből szerencsére jó pár a rendelkezésére áll) általában jól használja, bár néha (?) nem veszi észre a kínálkozó lehetőségeket. A program grafikája csak a szokásosnak mondható változásokon esett át, aki már játszott az előző két résszel, az csak egy új skint találhat, azon kívül minden ugyanott van, ahol az eddigiekben. A bevált módszeren nem is érdemes változtatni, hiszen a rajongók úgyis beszerzik, akik meg eddig sem kedvelték, azok ezek után sem fognak nekiállni, s minden idejüket az újabb és erősebb lapok megszerzésével tölteni. A hanghatások csekély száma és a folyamatos ismétlődésük miatt hamar megunjuk őket, a zenék az életerő-különbségek függvényében változnak, de szintén nem nevezhetők kiemelkedőnek, ráadásul a kettő hangereje csak együtt állítható. Így az egyik elnémítása maga után vonja a másikét is.

Végső támadás. Az értékelő összege ne tévesszen meg senkit. Akik szeretik az effajta időtöltést, azoknak nyugodt szívvel ajánlhatjuk a sorozat bármely tagját, nem fognak csalódni benne. Azonban a program nem helyettesíti a valódi kártyák által keltett szenvedélyt, a friss lapok beszerzését. Aki egyszer már belekóstolt, az tudja...

LaWMaN

ELKÉPESZTŐ AQUAMARK 3 REKORD

Bizonyára ismeritek az Aquamark 3 nevű benchmark programot, amely jól sikerült shader tesztjeinek köszönhetően igen nagy népszerűségnek örvend világszerte.

Nos, örömmel jelentjük, hogy a szoftver alkalmazása során megszületett az első, százezret túlszárnyaló érték, melynek kicsikarása egy elborult tuningvirtuóz, név szerint Peter Tan nevéhez kötődik.

Hősünk a cél elérése érdekében szénné hajtotta gépét, a processzor például 4,6 GHz-re volt pörgetve a teszt során. Mondjuk, igen nagy jóindulat szükségeltetik ahhoz, hogy ezt a „készséget" ebben a formában gépnek nevezzük, mert a gázpalackokkal és kiberhelt lapkákkal telezsúfolt, kábelkötegekkel megpakolt műszerhalmaz sokkal inkább emlékeztet egy terrortámadás előkészületeire, mint számítógépre.

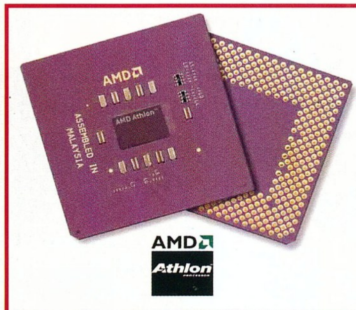
BLUETOOTH RENDSZERŰ BILLENTYŰZET NOKIA TELEFONOKHOZ

Érdekes, bár azért nem ismeretlen megoldással jelentkezett a Nokia a mobil-piacon. Querty elnevezésű billentyűzete bluetooth-kapcsolat révén igyekszik segíteni a felhasználókat a telefonba történő szövegbevitel meggyorsításában.

A termék egyelőre a következő nyelvek alkalmazására van felkészítve: angol, német, francia, olasz, portugál, spanyol, finn, holland, norvég és dán. A periféria jelenleg a 60-as sorozatú Nokia telefonokat támogatja, továbbá a 7610-est.

A billentyűzet két darab AAA akkumulátor segítségével 50 órán keresztül üzemel, mérete 262x87x13 milliméter, súlya mindössze 190 gramm. Piaci bevezetése ez év vége felé várható, nem túl olcsó, 135 eurós induló árral.

LÁTHATÁRON AZ AMD KÖVETKEZŐ NAGY DOBÁSA: ATHLON FX-57



Az új processzorról egyelőre nem sok információ látott napvilágot, azonban annyi már biztosnak tűnik, hogy a 2005 második negyedévében piacra kerülő lapka tokozása Socket 939-es lesz, 90 nm-es technológiával készül majd, és a gyártó 1 MB L2 cache memóriával fogja felszerelni. Természetesen az AMD addig sem áll le a fejlesztéssel, az FX-57 megjelenése előtt még több, 64 bites, Socket 939-es CPU útnak indítása várható. 2004 negyedik negyedévében debütál az Athlon 64 4000+, ezt követi 2005 első negyedévében az Athlon 64 4200+, és körülbelül az FX-57-tel egy időben lép majd színre az Athlon 64 4400+ processzor. Mindamellett az FX széria egyik versenyzőjével már idén, a karácsonyi időszakban is találkozhatunk, ez lesz az egyelőre még 130 nm-es gyártástechnológiával készülő, 2,6 GHz-es FX-55. Az árakat illetően az AMD még nem szolgált pontosabb adatokkal, a hírek szerint az említett CPU-k 300 és 900 euró közötti áron lesznek megvásárolhatók.

SZOKATLAN TERVEZÉSŰ TFT A BENQ-TÓL



A BenQ az utóbbi időben hardverhíreink állandó szereplőjévé vált, s hozzá kell tenni, megérdemelten, hiszen a cég remekül ötvözi a technológiai innovációt a minőséggel.

A vállalat nemrég mutatta be újabb, rendhagyó kivitelezésű termékét, amely voltaképpen egy sok extrával felszerelt, érdekes formatervezésű 17"-os TFT monitor. Nézzünk néhány érdekes gyári adatot az FP783 kódjelű csodáról. A kijelző fényereje 310 cd/m2, optimális kontrasztaránya 500:1 (maximum 600:1), felbontása 300 ezer pixel, látószöge 55 fok, míg vízszintes és függőleges betekintési szöge egyaránt 140 fok.

A monitor rendelkezik digitális (DVI) és analóg (D-Sub) bemenettel, valamint két USB 2.0 csatolóval, de lehetőség van a készülék webkamerával, illetve hangszórókkal való megrendelésére is (utóbbi esetben SRS lapkával szerelt 2 wattos hangfalakat kapunk a csomagban).

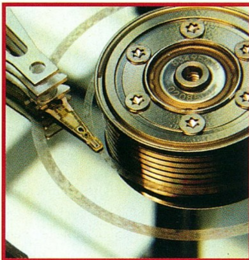
Nem kizárt, hogy a monitor népszerű lesz a játékosok körében, hiszen képe nagyon szép és egyenletes, válaszideje pedig mindössze 12 milliszekundum. Árát illetően viszont e pillanatban még nem rendelkezünk információkkal.

AZ INTEL KORLÁTOZZA A TÚLHAJTÁS LEHETŐSÉGÉT ÚJ PROCESSZORJAIBAN



Nagyon úgy tűnik, hogy az Intel következő generációs processzorai (Grantsdale és Alderwood) nem támogatják majd a tuningot. Legalábbis az i915, és i925X chipekre épülő alaplapok tesztjeiből egyre inkább az derül ki, hogy ezek a lapkák nagymértékben korlátozzák a rendszer túlhajtásának lehetőségeit. A tuning egyik legkedveltebb online barkácsműhelyének számító Tom's Hardware a napokban hívta fel a leendő vásárlók figyelmét arra, hogy fent említett chipkészletekben a túlhúzást meggátoló hardveres módosítások kerültek bevezetésre. Ez a védelem voltaképpen egy, az északi hídba épített zárt fázisú érzékelő (PLL), amely azonnal reseteli (vagy akár ki is kapcsolja) a rendszert, mihelyt a processzor órajele 10%-nál jobban meghaladja a gyárilag meghatározott értéket. Az eljárás révén az Intel leginkább az alaplapgyártókat szeretné megakadályozni abban, hogy idő előtt elérhetővé tegyék a DDR2-667 memóriamodulokat, illetőleg az 1066 MHz-es rendszerbusz támogatását. Korábban ugyanis többször előfordult, hogy a gyártók megelőzték a vállalatot egyes – stratégiailag is nagy fontosságú – technológiai újítások piaci bevezetésében. Felkészítették például az Intel 845-ös lapkakészletét a DDR 333-as memóriák fogadására, holott a chip ezt hivatalosan nem támogatta. Ugyan bizonyos piacvezető gyártók máris tettek lépéseket a fent vázolt védelem kijátszására, azonban a jelek szerint a felhasználók még ezzel együtt is kompromisszumokra kényszerülnek majd, és így az Intel hadjárata sikeres lehet. Mindenesetre a túlhajtást támogató alaplapgyártók jelenleg olyan 875P alapú rendszerek kialakításán munkálkodnak, amelyek az LGA775 (Socket T) tokozású Pentium 4-es processzorokkal is együttműködnek.

HDD HÍREK



A Sony a napokban mutatta be 40 GB kapacitású, USB 2.0 szabványnak megfelelő hordozható merevlemezét, melyet a cég leginkább a digitális fényképezőgépek tulajdonosainak ajánl. A termék rendelkezik beépített CompactFlash és MemoryStick kártyaleolvasókkal, minek révén a szerkezet a professzionális felhasználóknak is jó szolgálatára lehet. A HDPS-M1 elnevezésű készülék merevlemezes egysége kompatibilis a Microsoft Windows ME/2000/XP, valamint az Apple Mac OS X 10.3, vagy annál újabb operációs rendszereivel, így a lemez tulajdonosai meghajtó program hiányában is elboldogulnak majd. A 2,5 inch-es HDD USB 2.0 port segítségével megfelelő színvonalon bonyolítja az adatok másolását, s nagy előnye, hogy memóriakártyáról számítógép igénybevétele nélkül (!) is menthetünk adatokat a merevlemezes egységre. A roppant vonzó tulajdonságokkal bíró készülék lítium akkumulátorról üzemel, melynek 4 órára van szüksége a teljes töltöttségi szint eléréséhez, súlya 300 gramm, mérete pedig egészen elképesztő: 135x92x30 mm. Megvásárlása esetén ajándékba kapunk egy Photo Diary nevű szoftvert, egy AC adaptert, táskát, továbbá egy USB-kábelt is. A készülék egyébként június 18-ától online is megrendelhető.

A nagy riválís Maxtor sem tétlenkedik, hiszen nemrégiben jelentette be MaXline III elnevezésű merevlemezeit, amelyek már a következő generációs Serial ATA II csatolóval, valamint 16 MB cache memóriával készülnek, és az új architektúrának köszönhetően 1 millió órára növekedett a két meghibásodás közötti időtartamuk (MTTF) is. A 300 Gbyte kapacitású, 7200 rpm fordulatszámú lemezekkel a gyártó költséghatékony megoldást szeretne kínálni a nagy teljesítményű munkaállomások, valamint tárlórendszerek üzemeltetői számára. A Maxtor saját, MaxCommand elnevezésű technológiája a natív SATA támogatásra, 16 MB-os bufferre, továbbá a lemezek duál processzoros megoldására épül. Ez utóbbi technológia szerepe, hogy csökkentse a számítógép terheltségét a lemezműveletek végrehajtása során. A „native command queuing" nevű Serial ATA II eljárás többszálú utasítás-végrehajtást kínál, minek köszönhetően a merevlemez képes arra, hogy optimális végrehajtási sorrendbe helyezzen 32 parancsot az író- és olvasófejek, valamint a tányérok pillanatnyi helyzete alapján. Ezáltal természetesen a HDD teljesítménye jelentősen megnő. A Maxtor új eszközeinek tervezése során szintén nagy hangsúlyt fektetett a biztonságos működésre. Ennek megfelelően – hála a Raid előnyeinek – a meghajtók akár működő számítógépből is biztonságosan eltávolíthatók, a késleltetett indítási funkció pedig arra szolgál, hogy csökkentse a tápegység elektromos terhelését a gép bekapcsolása során. A 250, illetve 300 MB kapacitású lemezek 2004 második negyedévében jelennek majd meg kiskereskedelmi forgalomban, áruk egyelőre nem ismert.

RADEON X800 KAVALKÁD

Több alkalommal volt már szükség arra, hogy híreink keretében útmutatást adjunk számotokra az ATI termékmegjelölési metódusait illetően. Ezúttal a kanadai vállalat legújabb kártyáinak elnevezéséről szükséges néhány tudnivalót elmondani, ugyanis a cég elképzelései jelen pillanatban kissé eltérnek a korábban bejelentett irányvonaltól. A tervek szerint a most kapható X800 XT Platinum Edition mellett egy másik, alacsonyabb teljesítményű X800 XT forgalomba hozatalára is lehet majd számítani a közeljövőben. A különbség annyi, hogy míg előbbi modell 525/1120 MHz-en üzemel (GPU/RAM), addig a sima XT „csak" 500/1000 MHz értéken teljesít. Korábbi terveivel ellentétben egyébként az ATI most már utóbb említett kártyáját szánja a GeForce 6800 GT kihívójának. Eddig ugyanis ezt a státuszt az X800 pro töltötte (volna) be, míg az X800 SE a GeForce 6800 ellenfeleként szállt volna ringbe a vásárlók kegyeiért. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért, jelenleg a következő megfeleltetéseket lehet tenni: X800 XT PE – GeForce 6800 Ultra (16 futószalag); X800 XT – GeForce 6800 GT (16 futószalag); X800 Pro – GeForce 6800 (12 futószalag); X800 SE – nincs mostanáig konkurense az NVIDIA részéről (8 futószalag). Az X800 pro és az X800 XT PE kártyák már jelenleg is kaphatók, míg az NVIDIA a hírek szerint valamennyi GeForce 6800-as lapkára épülő, módosított kártyáját kicsivel később, egyszerre fogja piacra dobni.



IDÉN ELŐSZÖR ELMARAD A COMDEX

A szervezők úgy döntöttek, hogy 2004-ben sokak meglepetésére jegelik a nagy múltú rendezvényt. Ennek oka főként az évről évre folyamatosan apadó érdeklődésnek tudható be, melynek hátterében többek szerint az áll, hogy más, hasonló profilú, nagy tömegeket vonzó kiállítások (pl. CeBIT, CES stb.) elszipkázzák a látogatókat a show elől. A Comdex huszonöt éves múltra tekinthet vissza, sokáig a világ legnagyobb számítógépes kiállítása volt, fénykorában több mint kétszázezer látogatót vonzott, s olyan események helyszínéül szolgált, mint például Bill Gates első igazán jelentős beszéde, vagy a DOS 2.0 bemutatása. A rendezők nem véglegesen törölték, csupán egy évnyi felkészülési időt biztosítottak maguknak ahhoz, hogy kitalálják, milyen módon reagáljanak az apadó érdeklődésre, továbbá arra az igen erős konkurenciára, melyet a szakosodó it-bemutatók támasztanak.

KISEGÍTŐ ÁRAMFORRÁS TELEFONOKHOZ A GIP-TŐL

A Global Innovative Products olyan szereplő az elektronikai piacon, amely hasznos, ötletes és valóban innovatív termékekkel igyekszik időről időre megkönnyíteni a felhasználók mindennapjait. A vállalat ezúttal azokra gondolt, akik sürgős helyzetbe kerülvén nem képesek telefonjaikat használni, mert azok akkumulátora lemerült. Az áramforrás négy darab AA méretű ceruzaelemmel működik, és egyetlen feltöltéssel képes „halott" készülékeinkbe akár négyszer-ötször is életet lehelni. Mivel sokféle csatlakozóval szerelték fel, ezért szinte valamennyi mobiltelefonnal kompatibilis, sőt, a többféle adapternek köszönhetően lemerült PDA-nkat is feltölthetjük vele. Az iPoPacot a gyártó főként azoknak ajánlja, akik hosszabb utazásuk során híján vannak a konnektoros áramforrásnak. A készülék ára amúgy nem olyan vészes, 20 euró.

TÁPOS MEGOLDÁSOK AZ OCZ-TŐL ÉS A THERMALTAKE-TŐL



Már többször adtunk hírt a főként minőségi memóriamodulok gyártására szakosodott OCZ termékeiről, a cég azonban most új területen próbálgatja szárnyait, nem is akármilyen színvonalon! Legújabb projektjéhez a szükséges motivációt az a felismerés jelentette, hogy milyen nagy fontossággal bír a jó számítógépek esetében a megbízható, kifogástalanul működő tápegység. Sok alkatrészről állíthatjuk, hogy a gép lelke, azonban a jó minőségű táp valóban alapvető jelentőségű, hiszen meghibásodása nem csak a rendszer instabilitását okozhatja, hanem akár egyes alkatrészek halálát is. Már a PowerStream néven piacra dobott termékek teljesítménye is sejteti, hogy itt nem átlagos PSU-król van szó, miután 420, 470, valamint 520 wattos változatban vásárolhatók meg. Az eszközök nikkel-krómborításúak, zöldes fényű ventillátoruk viszonylag csendes (60%-os terhelés mellett 23 dBA-es zajszint), ATX és BTX szabványú alaplapokkal egyaránt kompatibilisek, továbbá fel vannak szerelve mind Serial ATA, mind pedig a PCI Express kártyákhoz szükséges 8 tűs csatlakozókkal. Igazán előremutató és hasznos újdonság mindezek mellett, hogy a készülékek lehetőséget biztosítanak három különböző elsődleges feszültségkimenet finomszabályozására is (+3,3 V, +5 V, +12 V), ahol a pontos értékek megadásában színes kijelzők segítik a felhasználókat, melyek piros, illetőleg sárga színnel jelzik a névleges értéktől való eltérést, és zölden világítanak, ha a feszültség rendben van. A teljes biztonságot a beépített túlfeszültség-, és rövidzár-védelem garantálja. A gyártó is nagyon bízik termékeiben, hiszen 3 év teljes körű, valamint további 2 év korlátozott garanciát vállal azokra.

És ha már témánál vagyunk, szeretnék megemlíteni egy másik újdonságot is, amely nem más, mint a Thermaltake passzív hűtéssel szerelt W0029 kódjelű számítógéptápja, melyet a Computexen mutattak be elsőként. A tápegység alumíniumborítású, alkatrészeit egy rézalapú hőcsöves (heatpipe) technológia hűti, és mivel nincs benne ventilátor, ezért teljesen zajtalanul üzemel. A 350 W teljesítményű készülék tartalmaz egy 20 tűs ATX-, és egy +12 voltos tápcsatlakozót, 9 darab molex, továbbá 2 darab floppy és serial ATA kábelt. Az eszköz várhatóan július közepén kerül majd kereskedelmi forgalomba.

ÚJ KOMMUNIKÁCIÓS MEGOLDÁS A LUFTHANSÁTÓL: FLYNET



Nem is oly' rég volt szó itt a hardverhírek rovatban arról, hogy a repülőgépjáratokon való internethasználat, illetőleg telefonálás iránti igény egyre nagyobb mértékben erősödik napjainkban, s azt is vázoltuk, milyen megoldások várhatók a közeljövőben ez igények kielégítésére. Nos, a Lufthansa a világon elsőként korlátlan vezeték nélküli internetes kapcsolatot tett lehetővé München és Los Angeles között közlekedő járatain a hordozható számítógépek és egyéb mobil eszközök tulajdonosai számára. Ez a rendszer (amely a FlyNet és a Connexion by Boeing szolgáltatások összevonása révén született) műholdas kapcsolat alapján működik, aminek segítségével a felhasználók szabadon böngészhetnek az interneten, bonyolíthatják elektronikus levelezésüket, továbbá saját céges intranet-rendszerükkel, és az e-mail szerverekkel is biztonságosan létesíthetnek kapcsolatot, amit pedig a Virtual Private Network (VPN) kliens használata garantál. A kommunikációt biztosító műholdak 36 ezer km távolságban keringenek a Föld körül, közvetítésükkel 5 megabit/mp le-, és 1,5 megabit/mp feltöltési átviteli sebesség érhető el. A szolgáltatás nemsokára az ázsiai járatokon is elérhető lesz, majd 2006 tavaszáig a Lufthansa körülbelül 400 további útvonalon, valamennyi tengerentúli gépére szeretné kiterjeszteni a rendszert. A felhasználói díjak egyelőre még viszonylag magasak, bár azért ha figyelembe vesszük a körülményeket, azt hiszem, bőven megfizethetők. Így 9,95 dollár ellenében félórás internethasználat jár, majd ezt követően minden percért további huszonöt cent zsé üti pilóta polgártárs markát. Ha pedig valaki az egész út alatt szeretne böngészgetni, annak sincs akadálya 29,95 dollár kicsengetése fejében.

HÍREK A HANGESZKÖZÖK PIACÁRÓL



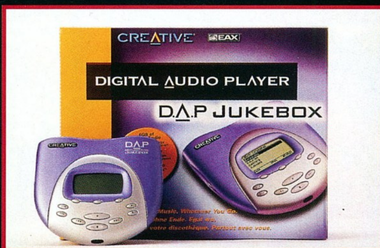
1. Külső hangkártyát dob piacra a Trust

A cég új termékét kompromisszumos megoldásként főleg azoknak ajánlja, akik nem akarnak kimaradni korunk legújabb hangtechnikai vívmányaiból, ugyanakkor nem szeretnének kisebb vagyonokat költeni a manapság futó csúcs-hangkártyákra. A Trust 510EX USB 5.1 Sound Expert External elnevezésű eszköz támogatja az 5.1-es alkalmazást, sőt, szoftveresen megbirkózik a 7.1-es üzemmód, azaz összesen nyolc hangszóró vezérlésével is. Kezeli az EAX 2.0, a DirectSound és az A3D szabványokat, továbbá vezérlő platformja segítségével bármely kívánt térhatás, illetőleg hangszín könnyen beállítható. A hangkártya rendelkezik mindezek mellett különleges szolgáltatásokkal is, mint amilyen például az Environmental Sound, amellyel nem csak a játéktér hanghatásai állíthatók be tetszőlegesen, hanem a lejátszott zenék keverése is megoldható. A Mute gomb a hang időleges elnémítására szolgál, míg a karaoke funkcióval előre rögzített emberi hangokat (beszéd vagy ének) tudunk férfi, női, szörny vagy rajzfigura hangjává alakítani. A felvétel lehetőségét természetesen mikrofon csatlakoztatására alkalmas aljzat garantálja. A készüléken lévő be- és kimenetek 16 bites hangot produkálnak 48 KHz-es mintavételezési ráta mellett, a jel/zaj arány pedig 102 db, ami igen tisztességes érték. Az eszköz nagy előnye egyébként, hogy USB-n keresztül köthető a számítógéphez, a működéséhez szükséges feszültséget is innen kapja, azaz külön hálózati áramforrást már nem igényel. Ára képességeihez mérten elfogadható, 55 euró, amiért cserébe a gyártó néhány extrát is csomagol, így például szoftvereket és különféle meghajtókat tartalmazó CD-ket, valamint kábeleket (pl. USB-t).

2. Egypontos sztereó hangszóró az Aiwa kínálatában



Az Aiwa új termékével főként azokat a felhasználókat célozza, akik nem annyira a legújabb technológiai csodák kiaknázására törekednek, hanem inkább – például gyors tempójú életvitelük miatt –, munkájuk, utazásaik vagy előadások alkalmával gyakorta igényelnék a gyorsan üzembe helyezhető és megbízható hangeszközt. A dobozka, mely 267x192x103 mm méretű, illetve 1,9 kg tömegű, három darab öt wattos sugárzót, továbbá egy tíz wattos mélynyomót tartalmaz. Előnye, hogy USB portra kötve átveheti a hangkártya szerepét, de egyszerű vonali kimenetre kapcsolva is működtethető. A készülék ára 200 euró körül alakul.



3. High-end zenelejátszót mutatott be a Creative

Többször hírt adtunk már az Apple iPodjának hatalmas sikeréről, és arról, hogy miképpen próbálnak gátat szabni e diadalmenet kiteljesedésének a féltékeny versenytársak. Nagyon valószínű, hogy a Creative új termékének megjelenését is ilyen okok magyarázzák. De lássuk a tényeket. A Creative Jukebox Zen Touch egy 20 GB-os merevlemezzel-, valamint a menü és zenelista kezelésének megkönnyítésére hivatott, beépített touchpaddal rendelkező készülék, amely idén nyáron kerül forgalomba. A lejátszó cserélhető lítium akkumulátora egyszeri töltés után 14 órányi aktív használatot garantál, jel/zaj értéke 98 db, és olyan további szolgáltatások is helyet kaptak benne, mint az időzítés, továbbá az ébresztő funkció. A gép MP3 és WMA formátumú állományok lejátszására alkalmas, melyeket USB csatlakozón keresztül kényelmesen és gyorsan tölthetünk fel rá. A termék használatát mindamellett nagyon megkönnyíti a 160x104 pixeles felbontású, kék háttérvilágítással rendelkező LCD kijelző. Árát és a hivatalos megjelenés dátumát még nem közölték.

GEFORCE 6800 GT AZ ASUS KÍNÁLATÁBAN

A minőségi videovezérlőket gyártó Asus előrukkolt V9999 Gamer Edition nevű termékével, amely teljes egészében megfelel az NVIDIA GeForce 6800 GT specifikációinak. A kártyán lévő GPU 350 MHz-en, a 256 MB GDDR3 memória pedig 1 GHz-en teljesít szolgálatot. A termék rendelkezik a szokásos két DVI, továbbá egy TV kimenettel, a hűtőjébe épített LED pedig szép, kékes fénnyel borítja be a házat. Ára 521 euró, azaz közelítőleg 134 ezer forint, amiért a vásárló cserébe a következő extrákhoz is hozzájut: DVI-VGA átalakító, USB webkamera, Deus ex: Invisible war, továbbá Gun metal játékok, illetőleg az Asus DVD XP Media Show szoftvere.

AKCIÓBAN A SAPPHIRE-ELLENES LIGA

Érdekes kezdeményezést tettek nemrégiben csalódott vásárlók az interneten. Létrehoztak egy weboldalt néven, melyen mindenkit felszólítanak a Sapphire által gyártott VGA kártyák bojkottálására, illetőleg a vásárlás során történő nagyon gondos minőségi ellenőrzésre. De hogy mi a világszerte tapasztalható elégedetlenség oka? Nos, a Sapphire nem valami szép dolgot csinált, ugyanis Radeon 9800 pro néven dobott piacra olyan videokártyákat, melyek nemcsak, hogy az eredeti specifikációknál alacsonyabb GPU-, és memória-órajelen működnek, de memóriabuszuk is mindössze 128 bites. Ennek okán az említett termékek sok esetben még a Radeon 9800 SE kártyáknál is gyengébben teljesítenek, csakhogy erre a gyártó véletlenül elfelejtette felhívni a vásárlók figyelmét, s a 9800 pro megnevezés még jobban segít megtéveszteni a gyanútlan felhasználókat. Ez persze nem lenne olyan nagy baj abban az esetben, ha a különbség legalább az árban megmutatkozna. De sajnálatos módon ez nincs így, ugyanis miközben a 9800 pro ára jelenleg 190 euró körül alakul, addig a Sapphire 179 eurót kér selejtes termékéért.

DETEKTÁLTÁK AZ ELSŐ MOBIL-TELEFONOKAT TÁMADÓ VÍRUST

Június 14-én a Kaspersky Antivirus közleményben tudatta a világgal, hogy észlelték az első, ténylegesen létező olyan vírust, amely mobiltelefonokon terjed. Neve Cabir, melyet egy Vallez álnevű, a 29a vírusíró csoporthoz tartozó egyén írt.

Ez a társaság az elmúlt években igen tevékeny életet élt, ők készítették például az első makrovírust (Cap), az első NTFS stream vírust (Stream), az első .NET vírust (Donout), továbbá az első 64 bites Windows vírust (Rugrat). A most felfedezett változat vélhetően még csak egy teszt eredménye, mert bár telefonról telefonra vándorol, szerencsére kárt nem okoz. Terjedése a következőképpen történik.

A kártevő egy .SIS fájlban Bluetooth interfészen keresztül (!) átkerül a telefonba. Amennyiben a készülék gazdája feltelepíti ezt a fájlt, úgy megtörténik a fertőzés, melynek során a vírus Caribe Security Manager néven installálja magát. Amikor a fertőzést okozó állomány elindul, a „Caribe" felirat jelenik meg a képernyőn, mégpedig ezután minden egyes alkalommal, ahányszor csak a telefon elindul.

Ezt követően a kártevő elkezd kutatni Bluetooth kapcsolattal rendelkező további telefonok után. A Cabir azokon a készülékeken képes aktivizálódni, melyek kezelik a Series 60 platformot. Ilyenek a következők: Nokia 3600; Nokia 3620; Nokia 3650; Nokia 7650; Nokia N-Gage; Panasonic X700; Sendo X; Siemens SX1; Nokia 3660; Nokia 6600; Nokia 6620; Nokia 7610.

XBOX 2: MÉG EGY LÉPÉSSEL KÖZELEBB

Amint azt láthattuk, hatalmas találgatások folynak már hónapok óta a következő generációs Xbox architektúráját illetően. Eddig a legkomolyabb infó-bomba április végén robbant, de az akkori értesüléseket hivatalos források nem erősítették meg. Most viszont mégiscsak úgy tűnik, hogy az áprilisi híreket nem tréfának szánták, miután a kiszivárgott specifikációkat több fejlesztő után Pete Isensee, az XBOX Advanced Technology Group tagja is megerősítette egy neki tulajdonított dokumentumban. Ez a leírás a következő lényeges adatokat tartalmazza. Először is talán a legfontosabb, hogy a rendszer lelkét három, egy lapkára integrált, 3,5 GHz-es PowerPC G5 processzor képezi majd megfejelve egy teljes mértékben DirectX 9-kompatibilis, 500 MHz-en működő (!), és 10 MB (!) integrált framebufferrel körbeágyazott ATI GPU-val, továbbá 256 MB memóriával, amelynek használata a processzorok, illetőleg a grafikus mag között oszlik majd meg. A grafikus vezérlő egyébként a hírek szerint meglehetősen brutális teljesítményt produkál. Egyrészt képes lesz közvetlenül olvasni a CPU magokban lakozó, 1 MB-os egyesített másodszintű gyorsítótárból. Másrészt a központi shader mag 48 ALU egységgel bír, melyek dinamikusan végzik a vertex- és pixelalapú számításokat. A GPU pedig több mint 500 millió (!) háromszög pumpálására lesz képes másodpercenként! Az architektúra a Direct3D 9.0-án keresztül támogatja természetesen a 3.0-ás, és az ezeken túlmutató HLSL pixel, illetőleg vertex shader programokat. A gép további jellemzői: négy kontroller csatlakoztatása, 10/100-as Ethernet adapter, USB2 bővítőhelyek, Windows NT for PowerPC operációs rendszer, továbbá VGA kimenet. A merevlemezről egyelőre nincs információ, bár több mint valószínű, hogy a költségtakarékosság érdekében a Microsoft memóriakártyával oldja majd meg a rögzítési feladatokat. Mindezek mellett érdemes talán még kiemelni, hogy a Microsofthoz közel álló forrásokra hivatkozva megjelentek olyan híradások, melyek szerint játékok és egyéb szoftverek tekintetében a következő generációs Xbox nem lesz visszafelé kompatibilis. Ez a kérdés egyébként már jó ideje nyitott, és minden okunk meg is van a kompatibilitás megkérdőjelezésére, hiszen a PowerPC processzorra épülő, Xenon kódnevű konzol a korábbihoz képest teljesen új architektúrára épül, ATI grafikus kártya lesz benne, ugyanakkor kimarad majd a merevlemez is belőle. Úgy tűnik, a két platform annyira különbözni fog egymástól, hogy a Microsoft mérnökei nem lesznek képesek áthidalni a szoftveres megfeleltetési nehézségeket. Az emulátoros megoldás csak elvi, hiszen részint teljesítménybeli buktatókat rejt, részben pedig jogi kérdéseket is felvet, mivel az Xbox GPU-jának működése nem emulálható anélkül, hogy az NVIDIA szellemi tulajdonhoz fűződő jogait meg ne sértenék. Más oldalról azonban úgy tűnik, hogy a kérdés nem túl fajsúlyos, mert a Microsoft felmérései szerint az Xbox tulajdonosokat nem igazán foglalkoztatja a kompatibilitás kérdése. Példaként hozzák a források egyébiránt a PlayStation2 konzolokat, amelyeken a felhasználóknak mindössze 10%-a futtat előző generációs játékokat.

VODAFONE HÍREK

A Gazdasági Versenyhivatal Versenytanácsa hosszas tanácskozás után – figyelemmel a jogsértő magatartás időtartamára, továbbá a kampányra fordított költségekre – 15 millió forintos bírságot szabott ki a Vodafone Magyarország Mobil Távközlési Rt.-re, és eltiltotta a céget a további jogsértéstől. A döntés értelmében a Vodafone Rt. a fogyasztói döntések tisztességtelen befolyásolására alkalmas magatartást tanúsított, mert a VitaMAX Duo szolgáltatást népszerűsítő reklámjaiban (plakáton, televízióban és rádióban egyaránt) arról tájékoztatta leendő ügyfeleit, hogy a díjcsomag perc alapú elszámolási egységet alkalmaz, holott a VitaMAX Duo esetében nincs percdíj, a tarifa számítása nem perc alapú.

Szintén a Vodafone-hoz kapcsolódó hír, hogy a cég (vélhetően az egyre több kritika miatt) már föld alatti lefedettség tekintetében is igyekszik felvenni a versenyt vetélytársaival. Ennek megfelelően a Vodafone június 3-ától kezdve első lépésben a Millenniumi Földalatti Vasút teljes vonalán biztosít hálózati térerőt ügyfelei számára. Nyár végére kiépül az M3 (kék metró), majd karácsonyra az M2 (piros metró) teljes lefedettsége is.



GIGABYTE 8Σ Series
Fusion of Top Innovations







Processor
LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor



Memory
Dual Channel DDR2 533



Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus



Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0



D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)



Ethernet
Dual Gigabit LAN



Audio
Intel® High Definition Audio



ShieldWare
A solid pack of unique software features

GA-8ANXP-D



- Intel® 925X
- 8Σ Series
- U-Plus D.P.S
- Wireless LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) Audio

Visit Us at: WWW.gigabyte.**hu**

For more information, please call our distributors:



CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Nokia N-Gage QD



A finn telekommunikációs óriás legelső balul sikerült húzása az N-Gage mobiltelefon/kézikonzol kombó tavalyi piacra dobása volt. Az északiak úgy gondolták, hogy ők majd tudják az okosat, és szépen kinyisszantják a maguk kis szeletét a nagy konzoltortából. A siker elmaradt, az eladások akadoztak, és ennek tetejébe még a szoftverfejlesztők sem voltak elragadtatva a géptől. A nemtetszés eme kinyilvánítása valójában nem a hardvernek vagy az operációs rendszernek szólt, hanem a függőleges elhelyezésű kijelzőnek. A fejlesztők/kiadók nagy része szívesen megjelentette volna más kézi konzolra készülő/elkészült játékainak N-Gage változatát, ha nem kellett volna az egészet totálisan újratervezni a kijelző különbözősége miatt. Több olyan játékot láttam, amelyik a japán „N" kis gépén sokkal játszhatóbb volt, mint N-Gage-en, persze csak azért, mert sokkal több minden fért el a kijelzőn. Új – exkluzív – cím fejlesztésébe egy elterjedtnek aligha nevezhető gépre pedig nagyon kevesek vállalkoznak. Puff neki. Ha a technológiai brillírozás nem elég a világnak, akkor majd nekimegyünk izomból – blöffölték a Nokia marketingesei. És így is lett: orbitális pénzösszeget tettek fel tétnek az N-Gage-re. A világméretű marketingrulettből mi sem maradtunk ki. A csapból is N-Gage folyt (azóta sem állt el). A korrekt eladási eredmények persze nem ismeretesek, de tagadhatatlan tény, hogy az N-Gage nagy bukta volt a Nokiának. Az ekkora óriáscégek persze megengedhetnek maguknak egy ilyen ballépést, sőt! Megsúgom: egy másodikat is...

Az új N-Gage QD sokkal kisebb csinnadrattával érkezett, mint balsikerült elődje. Nem is volt értelme agyonreklámozni az új masinát, hiszen – bár jóval kevesebb pénzért, de – kevesebbet kapunk, mint az előd. A mobilőrültekre jellemző, hogy szeretnek mindig a legújabb, legszuperebb maroktelcsivel villogni a haverok előtt. A QD esetén valahogy nincs ilyen kényszer: a kihagyott funkciók miatt sok N-Gage tulajdonos marad a régi, jól bevált masinánál. Hiába az új kényelmi funkciók, ha a készülékből kimaradt a legfontosabb, az MP3 lejátszó (és a kevéssé fontos, nem túl jó vételkészségű rádió). A netes fórumokat bújva könnyen találhatunk védőbeszédet mindkét gép mellett, és bizony eléggé megoszlanak a vélemények a Nokia „fejlesztését" illetően. Egy dologban viszont nagy az egyetértés: a „vas" jó, és egyre jobb játékok jelennek meg rá.

Az N-Gage QD első ránézésre veszített korábbi kézikonzol-kinézetéből. Ízlések és pofonok, de nekem a régi jobban tetszett. A tesztre kapott példányon az arany/narancs szín dominál, de létezik szebb, ezüst/szürke/fekete kivitelű készülék is. Az egyik elektronikai nagyáruház N-Gage „odújában" is az utóbbi változat két példányát tették közszereplés tárgyává. Talán nem véletlenül. Ami nagyon szíven ütött, az a túlfejlődött óriáscégekre jellemző önfejű hozzáállás: jelen esetben az alapvető használhatóságot totálisan háttérbe szorítja a csicsa design. A körkörösen elhelyezett gombok egy része – a régi N-Gage tulajok tiszteletére – teljesen más helyre került, mint ahol azt az elődnél eredetileg megszokhattuk. Az olyan „ritkán" használt gombok, mint a beszélgetés kezdeményezése/befejezése vagy a kétoldali kiválasztók olyan aprók lettek, hogy szinte nincsenek is. Egyébként is irtózom a „körömtelefonoktól", úgyhogy nálam ez kétszeres mínuszként számít. Nemsokára elérünk arra a színvonalra, amikor a gombokat – mint anno 20 éve a kvarcórába épített számológépek megjelenésekor – gyufaszállal, vagy nőnemű felhasználó esetén stílusosan hajcsattal lehet csak nyomogatni. Brrrrr!

Szerencsére a pozitív oldalra is került pár dolog. A legelső és a készülék telefon funkciója szempontjából legfontosabb a „sidetalking" módszer hanyagolása. A QD-vel úgy kell telefonálni, mint minden más rendes telefonnal: a széles, lapos oldalát kell a hallószervünkhöz szorítani. A vállunkat használva kéz nélkül is működik! Az egyik fórumon egyébként találtam utalást arra, hogy a régi N-Gage-et is át lehet alakítani normál telefonálásra (kommunikátor stílusúra), csak a hátlapját és az alatta levő dolgokat kell a megfelelő helyeken kifurkálni. A régi N-Gage másik sokat kritizált átgondolatlansága a memóriakártya cserélhetősége (illetve cserélhetetlensége). Eléggé vicces volt, hogy a játék/memória kártya cseréjéhez szét kellett operálni a telefont, és ki kellett szedni még

Hol van az N-Gage QD?

Az N-Gage QD hivatalos bejelentése már több, mint egy hónapja megtörtént, ennek ellenére nem igen találkozunk vele szinte sehol. A hazai GSM szolgáltatók nem verik nagydobra, hogy árulnak N-Gage QD-t, lévén a weblapjukon sem találtam erre utaló nyomokat. A két legnagyobb elektronikai multi áruházaiban egy kissé jobb a helyzet: az N-Gage sarkokban kipróbálhatjuk és természetesen meg is vehetjük a masinát. A Nokia saját weblapján is találtam némi hiányosságot: 2004. július 11-ével még mindig nincs fenn a készülékek között a QD. Az egyetlen változás, hogy pár napja felkerült egy N-Gage QD tesztre felhívó banner. A készülékek között levő régi N-Gage képére klikkelve egy jó darabig (kb. június 20.-tól néztem) egy hibás linket jelző oldal jött be. Ez a helyzet valamikor július első hetében „javult meg", valószínűleg Hunor szólt a Nokiásoknak a gondról. Ettől függetlenül minimum 3 hétig rossz volt a link, és ki tudja, mióta! Ejnye-bejnye!

N-Gage vs. N-Gage QD – jobb az újabb?

Mellette

100%-ban kompatibilis az előző masinával, kisebb, olcsóbb, jobb háttér-világítású kijelző, a telefon ripityára szedése nélkül cserélhető MMC/SD kártya, játék autostart, strapabíróságot és „környezeti ártalmak" elleni védettséget növelő gumírozott borítás, 1 csatlakozós headset, picit talán gyorsabb működés, a legfrissebb Symbian operációs rendszer, a kereszt-gomb benyomhatósága helyett külön „pipa"-gomb, az N-Gage Arena fókuszáltabb támogatása, a rezgető motor játékok alatti kihasználhatósága, két helyen is van rajta nyakba akasztóhoz luk, kéz nélkül (vállal a fülhöz szorítva) lehet vele telefonálni – NO MORE SIDETALKING EVER!

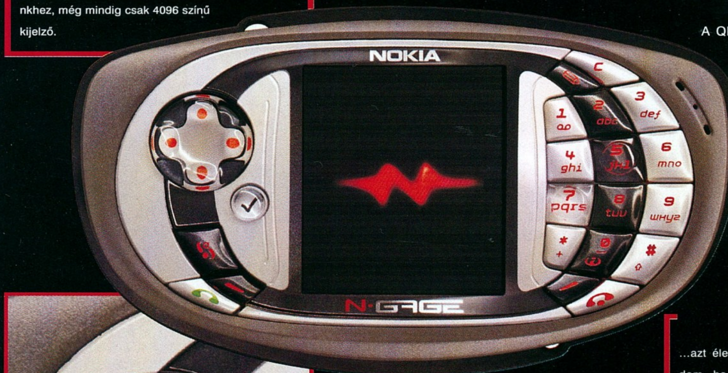
Ellene

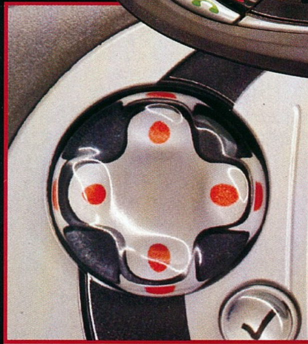
6 gr-mal nehezebb, nincs MP3 lejátszás, nincs rádió, nincs hangrögzítés, csúnyább (nálunk az arany/narancs kombinációs darab járt), a design rovására feláldozott funkcionalitás – egyes gombok nagyon kicsik, a narancs háttérvilágítás miatt a „telefonkagylós" piros/zöld gombok totál egyszínűek, a gombok háttérvilágítása – bár egyes modelleknél érdekes módon tökéletesen megoldották – még mindig nagyon rossz, az irányító keresztnek és a mellette levő „pipa" gombnak nincs háttérvilágítása (holott a reklámok azt sugallják, hogy van!), a hangszóró kivezetése itt is féloldalas, nincs USB csatlakozó... és semmilyen más adatkábel csatlakozó, így adatkábelt sem adnak hozzá, kommunikálni csak BlueTooth-on keresztül tud – vehetünk egy BlueTooth kártyát a PC-nkhez, még mindig csak 4096 színű kijelző.

az akkumulátort is. A QD-nél szerencsére kijavították ezt a szarvashibát, és a többi rendes hordozható készülékhez hasonlóan „menet közben" cserélhetővé tették a memória kártyát. Sajnos ezek a röptében megoldások nem 100%-osan biztonságosak, a kivételkor a kártya vagy akár a készülék is károsodhat. Ezt elkerülendő minden kártyacsere előtt tudatni kell a készülékkel, hogy mire készülünk. A be/kikapcsoló gomb megnyomásakor megjelenő menüben a legelső sor pont ez a lehetőség (memóriakártya kivétele). A dolog lényege egyébként ugyanaz, mint amikor egy USB-s pendrive-ot szeretnénk kiszedni a PC-nkből. Valahogyan le kell kapcsolni a kártyáról a tápfeszültséget. Az „eszköz biztonságos eltávolítása" lehetőség nem véletlenül lett beépítve a WinXP-be. Akinek döglött már meg pendrive-ja, az tudja, miről beszélek. Az N-Gage QD egyébként hevesen tiltakozik, ha leválasztatlanul rántjuk ki belőle a kártyát. Nekem sikerült párszor előadnom ez a mutatványt, de szerencsémre semmi baja nem lett sem a készüléknek, sem a kártyáknak.









A „fejlesztések" felsorolásából nem maradhat ki, hogy az N-Gage QD az új kor szellemének megfelelően semmilyen vezetékes adatkapcsolati lehetőséggel nem rendelkezik. A korábbi készüléknél istenített USB csatlakozó ugyanis lemaradt róla. Aki tehát le akarja menteni a készüléke memóriájában tárolt telefonszámokat és SMS-eket (a mellékelt CD-n találhatók az alkalmazások), annak az egyetlen lehetőséget egy Bluetooth egység beszerzése jelenti. Ez lehet belső PCI-os kártya, de akár az egyszerűbb és kényelmesebb USB-s megoldás is szóba jöhet. Itt egy újabb setét pont került a Nokia ellenőrzőjébe, hiszen a készülék és a mellékelt szoftver teljes kihasználásához bizony további költségekbe kell vernünk magunkat!

A QD rövidke ismeretségünk alatt nem hozott akkora lázba, mint anno az elöd. A géppel alapvetően nincs nagy gond, az alaphardver talán kissé gyorsabb is lett, de a kivitelezés jelentős létszámú tesztercsapat után sikít! Talán lesz „legközelebb", és akkor a gép is közelebb kerül a valós felhasználói igényekhez.

SakmaN

Amit a Nokia kihagyott...

...azt élelmes programozók megoldották. Nem tudom, hogy a Symbian fejlesztőkészlete mennyire nyitott, és hogy mennyire legális egy ilyen szoftver elkészítése, de a netet túrva könnyen rátalálhatunk az N-Gage QD-re írt MP3-lejátszó programra. Az már más kérdés, hogy igencsak Sokol minőségű a végeredmény. Se magasok, se mélyek, se dinamika... Két dologra gyanakodhatunk: vagy a „vas" nem elég erős ahhoz, hogy tisztességesen kitömörítse az MP3 állományokat (amit kötve hiszek), vagy a készülék hangátviteli rendszere van szándékosan lebutítva a beszédtartomány frekvenciasávjára. Talán egyszer erre is fény derül.

Schuerue kütyüi©





Valóságos lázat indított el a Nokia N-Gage sajátos side-talk megoldása, közösségi weboldalak nyíltak, ahol a legkülönfélébb dolgokat fülükhöz emelve imitálták a telefonálást a fotóikkal egymásra tromfoló látogatók. Az, ha valaki egérrel a fülén fotózta le magát még a láma kategóriára sem feltétlenül volt elég, pedig...

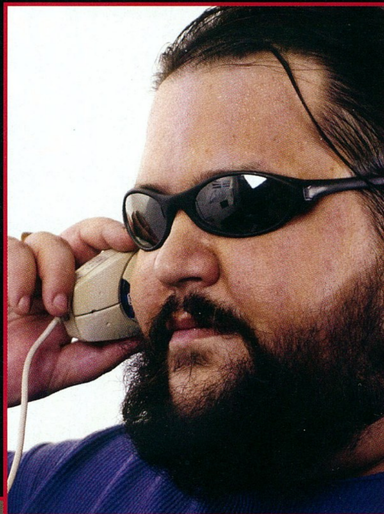
A gyógyíthatatlan szómenésben szenvedők és a telemarketing iparág jó munkásembereinek szó szerint kézen fekvő megoldás lehet az egér, amely a kurzor terelgetésén túl telefonbeszélgetések lebonyolítására is alkalmas. Az egértelefonnak (Mouse Phone) nevezett periféria beszédesebb nevet nem is kaphatott volna, távol-keleti gyártói ugyanis valóban annyit tettek, hogy öszszeházasították egy egeret és egy telefont, mindkettőt az alapszolgáltatásokkal felvértezett fajtából.

Egérként, hagyományos golyós mechanikával érzékeli a mozgást a két gombbal felszerelt, szimmetrikus formájának köszönhetően jobb és ball kézzel egyaránt használható mutatóvezérlő. Fogásába nem zavarnak be az egér hátán sorakozó számbillentyűk, a görgő hiánya viszont már az első Internet kirándulásnál feltűnik a szolgáltatáshoz más egereken már hozzá szokott felhasználónak. Cserébe nem kell semmiféle meghajtó programot telepíteni semmilyen operációs rendszer alatt.

Meghajtó a telefon használatához sem kell, csupán egy normál vonal, amihez az egér PS/2 csatlakozója mellett előbukkanó RJ45 (amerikai, vagy „bogyós" csatlakozó) végződését hozzá lehet kapcsolni. Igaz a saját kábel hossza csak arra elég, hogy a gépben lévő modem telefon kimenetéig elérjen, de egy hosszabbítóval könnyedén úrrá lehet lenni a problémán. A sikeres bekötés után, akár a gép bekapcsolása nélkül is használható az egér telefonként, s rögvest kétféle módon.

Az egér boldogabbik végén egy minijack aljzat várja, hogy a mellékelt, mobiltelefonok „James Bond set"-jére emlékeztető mikrofon-fülhallgatót csatlakoztassuk. Ennek használatával nem kell az egerészést megszakítani a telefonbeszélgetéshez, nem úgy, mint a saját mikrofon és hangszóró használatakor, amit hagyományos telefonként, az egeret fülünkhöz szorítva vehetünk használatba.

A hívások fogadására és kezdeményezésére egy szép nagy kapcsoló szolgál az egér gombjainak tövében, ami alatt két led is jelzi a beérkező hívásokat, illetve a vonal használatát. Tárcsázni nem meglepő módon az egér hátát díszítő nyomógombokkal lehet,





az utolsó hívott szám újratárcsázásával azonban véget érnek a telefon szolgáltatásai, programozható memóriával nem szerelték fel.

Kétségtelen, hogy az egértelefon ötletes szerkezet, de mind az egerek, mind a telefonok között könnyedén találni több szolgáltatást nyújtó modelleket. Igaz, azokat nézve nem kerekednek el az ismerősök szemei, mikor a csörgés után a fülünkhöz emeljük az egeret...

Schuerue

Hasznos programok

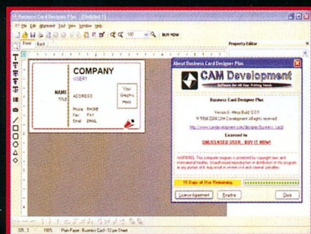


A nyári újdonságok mellett, mint például a névjegykártya készítő, a tv-program, a digitális képek szerkesztése, vagy a népszerű internetes védelemi szoftver ingyenes változata, néhány, a játékosok szempontjából nézve nélkülözhetetlen program kerül fel e havi CD-nkre.

Business Card Designer Plus 8

Egy számítógép, egy színes nyomtató és persze a megfelelő szoftver segítségével saját magunk is megtervezhetjük és elkészíthetjük saját, családtagok, vagy barátok névjegykártyáit. A könnyen kezelhető szoftverben tucatnyi, a szerzők által beépített alapséma közül választhatunk. A tervezéshez használhatunk saját háttérképet, grafikát, szövegeket, s ezeket tetszés szerint módosíthatjuk. Külön említésre méltó a program nyomtatási lehetősége.

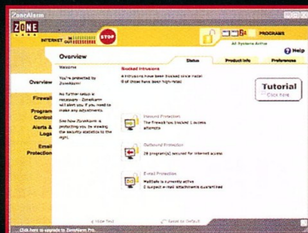
www.camdevelopment.com



ZoneAlarm Free v5.0.590.043

ZoneAlarm a médiákban legtöbbet szereplő biztonsági szoftver. Ezzel a könnyen kezelhető programmal teljes tűzfalrendszert alakíthatunk ki otthoni gépünkön, mellyel az internetről és a hálózatról érkező támadások, behatolások ellen védhetjük számítógépünket. A ZoneAlarm ingyenes változata, mely CD-nkre is felkerült csak az alapvető szolgáltatásokat tartalmazza, azonban ennek is megvan az előnye: egy kattintással lezárhatjuk vagy engedélyezhetjük az egyes szoftverek, portok kommunikációit.

www.zonelabs.com



AIW Player v0.58

Ezzel a többfunkciós szoftverrel a tv- és a rádióállomások vétele mellett, amihez természetesen a megfelelő hardver is szükséges, filmeket is lejátszhatunk. Az AIW Player számtalan szolgáltatással rendelkezik, alkalmas például felvételek és időzített felvételek készítésére, a film vagy a tévé képének megjelenítésére az asztalon, filmeknél pedig a feliratok kezelésére.

fightersoft.openvision.ro

Amazing Photo Editor v4.6

Beépített harminchárom darab effektust találunk a képszerkesztőben. Egyéb lehetőségek: gif-animációk készítése avi támogatással, szerkesztések, ötvenhárom képformátum kezelése, valamint képek átalakításhoz az úgynevezett Batch technológia áll a rendelkezésünkre. Támogatja a lapolvasókat, képeket lophatunk, és alapszintű eszköztárat találunk a rajzoláshoz.

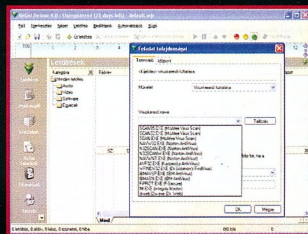
www.SilverEagleSoft.com



ReGet Deluxe 4.0 B210 (magyar)

Netscape valamint Internet Explorer böngészőkhöz használhatjuk a magyar nyelvű letöltéssegítő programot. A ReGet két változatban érhető el: Deluxe és Junior. A program előnye az egyszerű kezelés, továbbá HTTP- és FTP-támogatással, valamint időzíthető lehetőséggel rendelkezik. Alkalmas a többszálú letöltésre, a letöltések kategorizálására, a grafikus sebesség jelzésre, illetve jelentések készítésére.

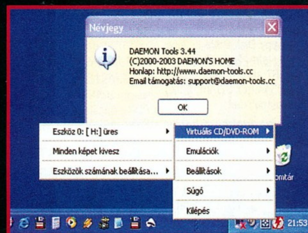
deluxe.reget.com



Daemon-Tools v3.46 (magyar)

Fél év után új változattal jelentkezett az ingyenes magyar nyelvű DVD- és CD-emulátor, mely egyszerre négy darab virtuális DVD/CD emulálására alkalmas. A program képes cue, bin, iso, ccd (CloneCD), bwt (Blindwrite), mds (Media Descriptor File), cdi (Discjuggler), nrg (Nero ImageDrive) adatok kezelése.

www.daemon-tools.cc

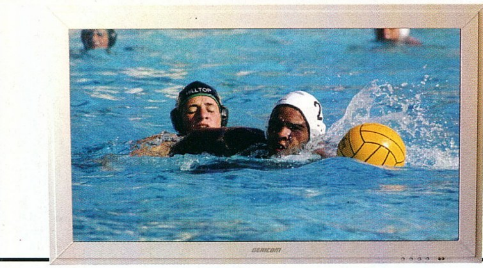


A hónap szoftverei

mIRC v6.15	www.mirc.com
XnView v1.70.2 Free (magyar)	www.xnview.com
Tweak-XP Pro v3.04	www.totalidea.de
WinDVD Platinium v6.0 (magyar)	www.intervideo.com
CloneDVD2 v2.0.9.4	www.elby.ch
Zoom Player v4.0 Free (végleges)	www.inmatrix.com
MP3 Stream Editor v1.5.1.1 (magyar)	web.axelero.hu/galhidia/
CDRWin v3.9G	www.goldenhawk.com
Winamp v5.0.3c	www.winamp.com
OpenOffice v1.1 2 B08 (magyar)	office.fsf.hu

A MAGYAR OLIMPIAI CSAPAT TÁMOGATÓJA

Αθηνά Φοίβος



GERICOM TV42PBM3 PLASMA TV

A harmadik generációs technológiának köszönhetően a GERICOM PLASMA TV a ragyogó színvilág és az elképesztően éles képi megjelenítés képviselője. A készülék tartalmaz 2db TV Tuner egységet is, így a teletext és a kép a képben funkció azonnal megjeleníthető. Minden létező csatlakozó megtalálható rajta, ezért bármely készülék videójelét képes megjeleníteni, akár a számítógépét is.

Opcionális tartozékok:
- Hangfalak (a készülék oldalára szerelhetőek)
- Asztalra helyezhető lábak

599.900 FT

GERICOM 42" PLASMA

- 42" Plasma képernyő 16:9 (107 cm)
- Fényerő 1000cd/m², kontraszt 3000:1
- PAL / Secam / NTSC
- PC Signal 1280x1024, 852x480 felbontás
- Látószög >160°
- 2x TV tunner (kép a képben funkció)
- Teletext
- RS232C, DVI, VGA, 2x Component (Y-Pb-Pr)
- 2x SCART, AV-OUT, AV-IN, S-VIDEO
- 1086mm x 770mm x 88mm, 45kg
- Falikonzol

MSI MEGASTICK 128/256MB a 2004-es nyár legnagyobb slágere! Másolja fel kedvenc zenéit a MEGASTICK memóriájába, és bárhova is utazik, a lehető legkisebb helyen tárolva azonnal meghallgathatja a számokat. A kiváló minőségű fejhallgató és a beépített FM rádió szintén a készülék tartozéka. A sokoldalú MEGASTICK-et használhatjuk diktafonként és memória kulcsként is. Az elegáns dizájn és az elbűvölő forma mindenkit magával ragad!



16.990 FT/128MB

26.990 FT/256MB

MSI MEGASTICK

- MP3/WMA Audio lejátszó
- FM rádió
- Hang (diktafon) és rádió felvétel
- Beszédvezérlés
- 128/256MB USB kapacitás
- 95.7 mm x 31 mm x 18.9 mm, 29g



Club 3D ÉS MSI TERMÉKEK A LEGJOBB ÁRAKON!

CLUB3D ATI RADEON 9800PRO DOBOZOS 39.992 FT

PC MEMÓRIA MODUL AKCIÓ! MÁRKÁS 512MB DDR-333 RAM 12.992

169.900 FT

WEBSHOX

667 EUR

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg
- Hordtáska ajándékba!

184.900 FT

WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2600MHz**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Hordtáska ajándékba!



GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

FireWire

HI-SPEED CERTIFIED USB





GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye kiváló teljesítményt jelent. Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játék és felhasználói programok, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futathatnak. Az elegáns formatervezésű ház nagyfelbontású 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

3DMark2001: 9117



249.900 FT

- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
- 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port, PCMCIA

269.900 FT

- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
- 512MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- DVD író + CD író combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a gyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemeze igény szerint bővíthető.





199.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez, 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

219.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.





ATI RADEON 9700

GERICOM OVERDOSE MC Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.3kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen tartalmaz beépített DVD-írót, ATI 9700-as grafikus kártyát és 15" SXGA kijelzőt. Az olcsóbb változat Intel855 grafikus chippel rendelkezik. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk, csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

259.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- FaxModem, EtherNet, FireWire, Wireless LAN beépítve
- Infra, 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg

339.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

389.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1600MHz**
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MINDEN MODELL MEGVÁSÁROLHATÓ INTEL PENTIUM-M CENTRINO 1800MHz/2MB CACHE PROCESSZORRAL IS!



3DMark2001: 11200

339.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 Prescott, 2400MHz/1MB cache
- Intel 865PE chipset, AGP 8x, 2db HDD hely
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 40GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- CD író+DVD meghajtó
- Fax Modem, Gigabit LAN, FireWire beépítve
- 6in1 memóriakártya olvasó
- 1x PCMCIA, Infra, 3x USB 2.0, soros port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

469.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 HT Prescott CPU, 3000MHz
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 80GB UDMA merevlemez
- 512MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- 4x DVD +/- RW meghajtó
- **TV tuner + távirányító, videó bemenet**
- **Digitális kamera beépítve**
- 6in1 memóriakártya olvasó
- **Wireless LAN modul 802.11G**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM HOLLYWOOD XXL a jelenlegi technika csúcsa! A 17" notebook ATI Radeon 9700-as grafikus kártyát tartalmaz 256MB RAM-mal. A gépben 2db beépített merevlemeznek is van hely, így akár 160GB kapacitással dolgozhatunk. A nagyobb változatban TV Tuner, WLAN és Digitális kamera is található. A gép teljes nagyságú billentyűzettel rendelkezik, és megtalálható rajta a hagyományos soros port is. Az alaplap INTEL 865 chipkészlettel dolgozik, ezért a Dual channel memória és a 8x AGP sebesség is rendelkezésünkre áll.



GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől az UXGA felbontású GeForce FX Go 5700 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.





194.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2400MHz processzor
- 30GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- Intel 82845GV grafikus chip, system RAM+TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port, PCMCIA csatlakozó

239.900 FT
HUMMER FX

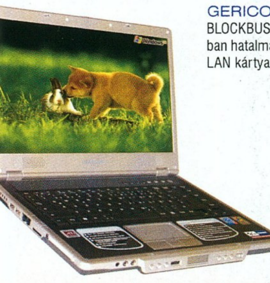
- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

379.900 FT
HUMMER EXTREME

- **15.1" TFT UXGA aktív kijelző (1600*1200)**
- **Intel Pentium4 HT 3000MHz/1MB cache**
- **512MB DDR-400 RAM**
- 80GB merevlemez
- 4x DVD +/- RW meghajtó
- **GeForce FX GO 5700 128MB DDR+TV-OUT**
- WLAN kártya ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!

269.900 FT
HUMMER FX II

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **MOBILE Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!



ATI RADEON 9700

GERICOM BLOCKBUSTER 2 Megérkezett a 2003-as év tesztgyőztes (Computer Panorama, Magyar PC Magazin, PC World) gépének a BLOCKBUSTER-nek a legújabb verziója! A gép 15.4" WXGA kijelzővel, ATI Radeon 9700 grafikus kártyával, DVD íróval, elegáns formatervezésű házban hatalmas számítási teljesítménnyel várja Önöket. A gépben memóriakártya olvasó, S/PDIF digitális hangkimenet, közvetlen CD lejátszás, Wireless LAN kártya és minden más szükséges felszereltség is megtalálható. A géphez igény esetén magyar billentyűzetet is megvásárolható.

279.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- Intel Pentium4 Prescott,2400MHz/1MB cache
- 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

299.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **Intel Pentium4 HT Prescott, 2800MHz**
- 40GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

359.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **MOBILE Intel Pentium4 HT, 3060MHz**
- 80GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD + RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- WLAN kártya
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

www.gericom.hu

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak

Design by Laza

Gericom notebook-ok



A mozipénztárak réme és a terepjáró

A Gericom eddig sem szerény kivitelű gépeiről volt híres, a nemrég megjelent két új típus pedig csak erősíti ezt a hírnevet. A Blockbuster2 a sikeres Blockbuster típus utódja, modernebb alaplappal és grafikus chippel és némileg más monitorral. Az elődjéhez megszólalásig hasonló gépben a legújabb Intel Prescott processzor dolgozik, 3 GHz-en, 1 MB cache támogatásával. Az alaplap SiS 648-as chipkészlettel van szerelve, ami támogatja a 800 MHz-es FSB-jű processzorokat.

Az ATi Radeon 9700 Mobility grafikus chiphez 128 Mbyte memória társul. Ennek teljesítménye a legvérmesebb igényeket is ki tudja elégíteni, bár a gép elsősorban nem játékra készült. Erre utal a 15,4 col képátlójú monitor felbontása is, az 1280x800 képpont 16:10-es képaránynak felel meg, ami ideális mozizáshoz, még akár munkához is, de kevéssé alkalmas játékra, mivel kissé széthúzza a képet. Szerencsére már számos játékban be lehet állítani szélesvásznú megjelenítést, gondolva a szélesvásznú tévékre, de itt sem jön rosszul ez a lehetőség.

Ha van éppen kéznél, akkor tévét is lehet használni megjelenítőnek, a szokásos külső monitoron kívül. Ha már tévét dugtunk rá, akkor akár mozizhatunk is. A hangot nem csak az analóg kimeneten, hanem S/PDIF digitális csatlakozón is ki lehet vezetni, házimozi erősítőbe.

A tesztelt gépben egy 80 GB merevlemez szolgálta a háttértár szerepét. Asztali gépben mindennapos ez a kapacitás, a noteszeknél azonban még ritka (bár van még rá példa). Ekkora kapacitást sem nehéz megtölteni, vannak, akik mindenre képesek. Az ilyen elvetemült felhasználók helyéhségét enyhíti a 4x sebességű DVD+RW író, ami persze, CD íróként, valamint DVD olvasóként is funkcionálhat. Van még a két memóriakártya-foglalata is, amelyekbe SD/MMC ill. Memory Stick kártyákat lehet dugni.

A perifériákat 3 db. USB 2.0-ás és 1 db. Firewire porton keresztül lehet a géphez csatlakoztatni. Ennél tartósabb bővítést tesz lehetővé a mini PCI aljzat, amibe pl. drótnélküli hálózati csatolót, vagy Bluetooth adaptert lehet telepíteni. Bár ma már nagyon kevés olyan eszköz van, amelyik használja, a biztonság kedvéért még van egy párhuzamos portja, soros portot azonban már hiába keresünk (pedig arra gyakrabban lehet szükség, mint a párhuzamos portra). A távoli külvilággal 10/100 Mbites hálózaton keresztül, vagy pedig beépített modem segítségével tudja tartani a kapcsolatot.



A munkát megunva zenét is lehet hallgatni, amihez nem kell bekapcsolni a gépet, beépített MP3 lejátszója enélkül is használható. Szükség esetén a saját hangszóróit is lehet használni, egészen elfogadhatóan szólnak, bár azért mindenképpen jobb külső hangszórókat telepíteni.

A Blockbuster2 tudásához képest nem is nyom sokat. 358x269x33 mm méreteihez 3,5 kg tömeg járul. Mindezért bruttó 349875 Ft-ot kell fizetni, a garancia 1 év.

Mérési eredmények

akkumulátor üzemidő	139 perc
PCMark04	4131 pont
CPU	4431 pont
Memory	3047 pont
Graphics	2187 pont
HDD	2293 pont
3DMark 2001 SE build 330	
default futás	10139 3D mark
3DMark03 build 340 default futás	3007 3D mark

A család másik új jövevénye az amerikaiak egyik státusszimbólumáról a Hummer terepjáróról lett elnevezve. Az eredetileg harcterekre szánt, strapabíró, masszív jármű mára már városi luxuscirkálóvá vált, minden kényelmi felszereléssel ellátva.

Hasonló tulajdonságok jellemzik a Gericom Hummer Extreme-et is. Teljesítményben nincsen hiány, azt a 3 GHz-es, HT-s Pentium 4-e processzor biztosítja, amely 1 MB cache-sel van ellátva. Az 512 MB-nyi DDR memória 400 MHz-es busz végén csücsül.

A gépben a legújabb GeForce FX Go 5700 grafikus chip került, ami 128 MB-nyi DDR RAM egészít ki. Ennek a chipnek a teljesítménye már jóval biztatóbb, mint az előző GeForce FX Go-ké, már közelít a Mobility Radeonokhoz.

A háttértároló a Blockbuster2-höz hasonlóan ebben is 80 GB-os, viszont ő nem csupán pluszos írót kapott, hanem egy 4x-es sebességű DVD±RW meghajtót, amely a gyakorlatban is könnyedén írt mindkét fajta lemezre. Ugyanilyen könnyedén olvassa az SD/MMC vagy a Memory Stick memóriakártyákat.

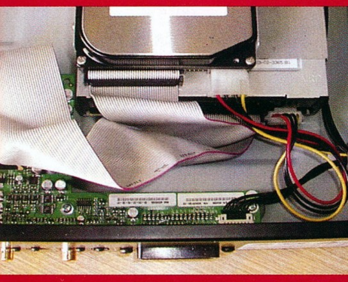
A 4 USB 2.0-ás port számos periféria csatlakoztatását teszi lehetővé, ráadásul úgy vannak elosztva, hogy nagyobb eszközöket is el lehessen helyezni bennük. Ezen kívül a gép fel van szerelve a kötelező gyakorlattal, amibe beletartozik a hálózati csatoló, a modem, a firewire port, PC Card foglalat, monitor- és videókimenet. Ajándékként jár hozzá egy drótnélküli hálózati csatoló (a belső mini PCI aljzatba telepítve), és egy Samsonite hordtáska. A táskába bekerülnek egyébként a Pinnacle Studio 8SE és az Instant CD/DVD 8SE szoftverek is, nehogy véletlenül ne tudjuk kihasználni a DVD- írót. A Gericom Hummer Extreme nem könnyűsúlyú, a 345x282x39 mm térfogatban 3,5 kg-nyi alkatrészből áll össze szervetlen egésszé.

Mérési eredmények

akkumulátor üzemidő	83 perc
PCMark04	3956 pont
CPU	4101 pont
Memory	3010 pont
Graphics	2657 pont
HDD	2354 pont
3DMark 2001 SE build 330	
default futás	10096 3D mark
3DMark03 build 340	
default futás	2576 3D mark

Nagy Zoltán

KiSS DP-508



Hálózatfüggetlen. A DP-508-as nem a legújabb típus a Kiss termékpalettáján, tulajdonságai mégis figyelemre méltóak. A hagyományos kialakítású, kifejezetten vaskos felépítésű lejátszó szokatlanul sok kezelőgombbal van ellátva, amelyekkel akár távszabályzó nélkül is lehet használni a készüléket. A távirányító egyébként ugyanaz, amit a többi KiSS-hez is mellékelnek, vagyis keskeny, hosszú, és jó elrendezésű és nincs túlzsúfolva.

A DP-508 nem csak DVD filmeket, JPG képeket, MP3 és Ogg Vorbis zenéket tud lejátszani, hanem DivX file-okat. Elboldogul a régi, 3.11-es és a legújabb, 5.x verziójú kodekkel készültekkel egyaránt, feltéve, hogy ez utóbbi nem tartalmaz olyan cifraságokat, mint pl. QPEL vagy GMC (Global Motion Compensation). A videófájlok mellett lévő .srt vagy .sub formátumú feliratokat is meg tudja jeleníteni, amennyiben annak ugyanaz a neve (a kiterjesztést kivéve), mint a videónak.

Az AVI fájlok nem csak egy, hanem két hangsávot is tartalmazhatnak, ezek formátuma lehet MP3 és AC3 egyaránt. A hangsávok között ugyanúgy lehet váltani, mint a DVD filmek esetében. Kicsit ugyan lassú a váltás, de ez még kibírható, hiszen egy filmen belül általában csak egyszer kell átkapcsolni.



Szintén kissé nehézkes a gyorskeresés a DivX fájlokban, előfordul, hogy a gyorsítás leállításakor nem tudja folytatni a lejátszást, ill. kép van, hang nincs. Ellenben az időpontra ugrás hiba nélkül működik.

A DVD és DivX lemezek mellett SVCD-t is le lehet játszani a DP-508-cal. Sajnos az extra funkciókat nem támogatja, így sem a feliratokat nem tudja megjeleníteni, sem a második hangsávot nem tudja megszólaltatni. Az igaz, hogy mára már divatjamúltnak számít az SVCD, de alig néhány éve még igen népszerű volt, így számos filmet ebben a formátumban archiválták a felhasználók.

A filmek kísérőhangját, ill. a zenei fájlokat a lejátszó a saját kétcsatornás dekóderével tudja megszólaltatni. Ha a sztereó nem elég, akkor az optikai vagy koaxiális digitális kimeneteket lehet használni a külső dekóder csatlakoztatására.

Bár az alapvető adathordozó eszköz még mindig a CD vagy DVD lemez, a DP-508-as használója nem szorul csupán ezekre. A lejátszó hátulján található 10/100 Mbites Ethernet csatlakozóval a helyi hálózatba is lehet illeszteni a lejátszót, kézzel, vagy DHCP kiszolgálóval osztva ki neki IP címet. Önmaga persze még nem sok mindent tud kezdeni a hálón, szükség van még egy PC-re, ill. az arra telepített KiSS PC-Link programra. Ezzel a programmal lehet felkínálni a lejátszó részére a kép, hang- és videófájlokat. Ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, hogy a Windows Intézőből a megfelelő médiatípus ablakába dobáljuk a megosztani kívánt fájlokat ill. könyvtárakat. Ezek sorrendjét is magunk adhatjuk meg.

Igen örvendetes tulajdonsága hálózati lejátszásnak, hogy a videófájl mellett lévő feliratot is meg tudja jeleníteni, ilyet más, hasonló szolgáltatást nyújtó készüléknél még nem láttunk.

A hálózati üzemmóddal még nincs vége a DP-508 által kínált jóságoknak. A PC-ről lejátszató fájlokat át lehet másolni a beépített, 80 GB-os merevlemezre, is, amivel függetleníteni tudjuk a lejátszást a PC-től. A másolás nagyon egyszerűen zajlik, csak ki kell jelölni a kívánt fájlokat és könyvtárakat s mehet is a dolog. Mivel a merevlemezen már nem lehet változtatni a fájlok elrendezésén, ezt még érdemes a PC-n elvégezni, és a megfelelő struktúrát másolni a lejátszóra. Némi üröm az örömben, hogy a feliratfájlok nem mennek át a videófájlokkal együtt, így a merevlemezre másolt filmen nélkülözni kell a feliratot.

A lejátszót a szokásos SCART RGB, S-videó, vagy kompozit kimeneten keresztül lehet a megjelenítőhöz kapcsolva. Ez a sorrend egyben minőségi sorrend is, vagyis lehetőség szerint érdemes az RGB kimenetet használni, hogy szembesülhessünk a lejátszó által produkált kiváló képminőséggel. Akár DVD, akár jó minőségben kódolt DivX filmről van szó, a kép igen jó.

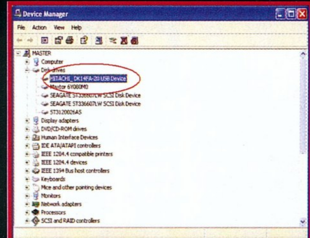
Ha mindezt magunkévá akarjuk tenni, akkor bizony mélyen kell a zsebbe nyúlni, hiszen a KiSS DP-508 124875 Ft-ba kerül, viszont a szolgáltatásai hamar elfeledtetik, mennyivel is lett könnyebb a pénztárcánk.

Nagy Zoltán

Freecom újdonságok

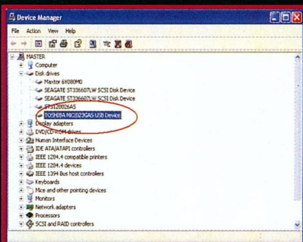
A Freecom szemrevaló termékei óriási fejlődésen mentek keresztül az elmúlt években. Nem is olyan régen még lenéző mosollyal nyugtáztuk ennek a kevéssé ismert cégnek a nevét, és lekezelő jóindulattal fogtuk kézbe leját-szóikat, hordozható eszközeiket. Aztán valamikor a Freecom Beatman megjelenésének idején a cég rálépett arra az útra, amelynek helyes irányát mi sem jelzi jobban, mint a különböző szakmai vásárokon sorozatban elnyert díjak, valamint az egyre népszerűbb márkanevet mindinkább megjegyző és elégedetten emlegető felhasználók népes tábora. Nem is olyan rég a Freecom legújabb zsebvinyói jártak nálunk tesztelésen, és meg kell mondjuk: szokás szerint nehéz szívvel váltunk meg tőlük. Ha a Kisvakond zsebes nadrágjában volt még valami hasznos apróság, akkor az egy Freecom merevlemez volt.

Freecom FHD-XS. A kis jövevények nagy előnye, hogy nem igényelnek külön tápellátást, ugyanis a működésükhöz szükséges áramot az USB porton keresztül kapják. Elvileg előfordulhat, hogy rossz minőségű, instabil, vagy eleve túlterhelt tápegység használata esetén, vagy az ilyen terhelésre alkalmatlan (többnyire régebbi) alaplapra csatlakoztatva a kis merevlemez gondokat okozhat a gép működésében, de egy gondosan összerakott konfigurációnak meg sem kottyan a zsebvinyó áramfelvétele. A tesztkonfigurációban Asus P4C800 Deluxe alaplapot és 300W-os Zalman tápot használtunk – ez a táp nem a legolcsóbb darab, de mivel extrém terhelésnek vetettük alá (6 CD/DVD egység, 2 S-ATA, 2 SCSI merevlemez, Prescott magos processzor, X800 Pro videokártya), és a kis merevlemez az Asus PCProbe szerint nem okozott mérhető feszültségingadozást, ezért úgy véljük, az FHD-XS fogyasztása az egyéb rendszerkomponensekhez mérten nem tényező. A 20GB-os apró háttértár a Freecomtól megszokott vagány, ezüstös-kékes külsőt kapta, az adatátvitelt jelző kék led egyszerűen állati jól néz ki. Megint egy újabb szép és egyben jól használható csecsebecsét kaptunk a kezünkbe, akarom mondani a zsebünkbe. A zsebbe való apróság belül Hitachi merevlemezt rejt, ami hozzáértők számára nyilvánvaló garanciát jelent az adatok biztos tárolására. Az adatátviteli sebesség megvizsgálására a HDTach programot, illetve a Total Commandert használtuk, utóbbival egy nagyméretű állományt mozgattunk át a kis merevlemezre, majd (lecsatlakoztatás és újracsatlakoztatás után, hogy a gyorsítótárak ne befolyásolják az eredményt) lemásoltuk róla. A valós használatban látott értékek igazolták a HDTach szintetikus mérési eredményeit, miszerint maximum 12-13 MB/sec tempót várhatunk el az apró jószágtól. Tekintve, hogy a hasonló kapacitású, flashmemória alapú kismeghajtók ára még megfizethetetlen, a kis merevlemez jól teljesít, és hasznos útitárs lehet egy notebook mellé, hiszen megannyi fénykép, multimédiás állomány, de akár négy-öt DVD minőségű játékfilm is elhelyezhető rajta könnyedén (MPEG-4 állományok esetén még ennél is több).



Freecom FHD-2 Pro. Az FHD-XS-nél kissé nagyobb darab, 2.5 colos Toshiba merevlemezre épülő FHD-2 Pro szintén az USB áramkörről kapja a szuflát, így nem feltétlenül szükséges külső adapter hozzá. Egy külső 5V-os átalakítóhoz való csatlakozót felfedeztünk rajta – a doboza szerint csak opcionális adapter az általunk tesztelt változatban nem kapott helyett, de mivel ez egy nagyobb teljesítményű meghajtó, utólagos beszerzése az alaplapi USB áramkörök, illetve notebook esetén az akkumulátor kímélése érdekében erősen ajánlott. A nagyobb áramfelvételért cserébe az FHD-2 Pro már sokkal inkább merevlemezhez méltó teljesítményt nyújt, de attól azért nem kell tartanunk, hogy kiveri a ház oldalát. Azonban ne legyünk telhetetlenek: egy ilyen háttértártól nem várhatjuk el, hogy egy belső S-ATA merevlemez tempóját hozza. Az FHD-2 Pro sem okozott gondokat a fentebb említett – meglehetősen terhelt tápegységgel futó – konfigurációban, a teszt során csendesen, rendben viselkedett, és az Asus PCProbe-bal mért feszültségingadozások szerint nem igényelt túl sok áramot az intenzív használat során.

Az FHD-2 Pro jelentősen fürgébb elérési idővel és majdnem 18-20MB/sec átviteli sebességgel fér az adatokhoz, és az életszagú tesztek is azt mutatták, hogy a kisebb meghajtónál mintegy 60-70%-kal gyorsabban használható. A pihekönnyű meghajtó könnyen elfér egy ingzsebben, vagy kistáskában, hogy a csatlakoztatás után rendelkezésünkre bocsássa 20GB-os kapacitását. Az FHD-2 Pro merevlemezre telepített programok kissé döcögősen, de még éppen használható sebességgel indíthatók, szóval teljes értékű háttértár-kiegészítő lehet egy helyhiánnyal küszködő hordozható számítógép további – költségkímélő és rugalmas – bővítéséhez.



Összegzés. Mind a két apróság megnyerte a tetszésünket, mert a kis méret mellett kiváló használhatóságot és extravagáns külcsínt kapunk. Bár a külső alapján nem feltétlenül szerencsés megítélni egy hardvert, azt gondoljuk, hogy a megcélzott vevőkör számára legalább annyira fontos a könnyed, fiatalos és egyedi megjelenés, mint a teljesítmény: a Freecom termékei pedig ebben (is) jó példát mutatnak a PC-s perifériákat gyártó cégek számára. Minden farzsebben 20 gigányi anyag – kell ennél jobb dolog az életben?

A Freecom meghajtók a Multimeda.hu jóvoltából vendégeskedtek nálunk.

www.multimedia.hu
www.freeecom.com

PPéter

Sulinet expressz :)

Sulinet Expressz számítógépek

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

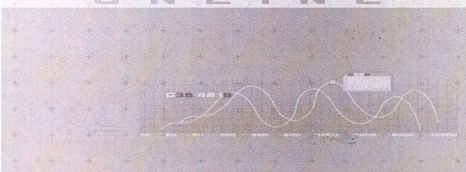
Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 53.
Telefon: 312-2325, 06-20-9244-647
Nyitva: H-Cs: 9-16, P: 9-15

oldman@hdsnet.hu

http://oldman.ini.hu






GAMER MAGAZIN 2004/06



Codename: Panzers játék

Codename: Panzers PC CD-t nyert:

Kovács Tamás - 5435 Martfű
Kiss Márta - 5000 Szolnok
Tóth Zoltán - 8123 Soponya

Intel Kvíz játék

Intel Pentium 4 3GHz-es processzort nyert:

Tóth Gergely - 1212 Budapest

www.mobilissimo.hu

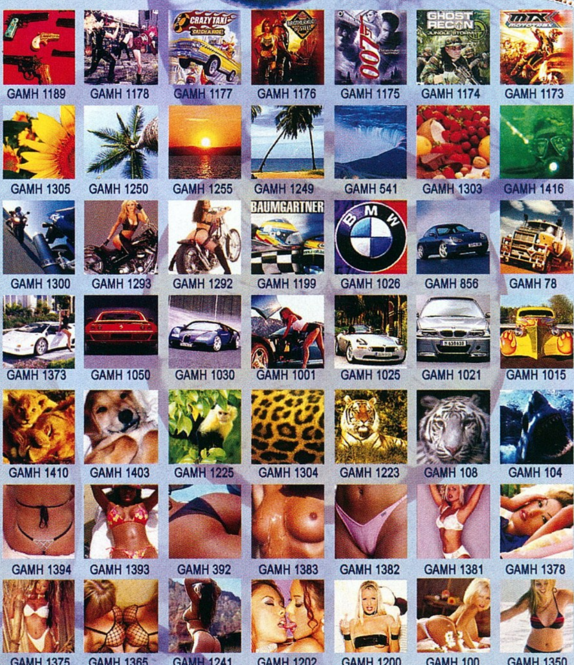
Küldd el SMS-ben a kiválasztott háttérkép, vagy polifónikus csengőhang kódját a **06-90-626-627**-es számra, majd a válaszként kapott böngésző vagy szolgáltatói hírüzenetet töltsd le a WAP-on keresztül.
Amennyiben **ajándékba szeretnéd küldeni**, írd be a kód után egy szóköz kihagyással a címzett mobilszámát.
Példa: GAMP 213 0620123456

Polifónikus csengőhangok

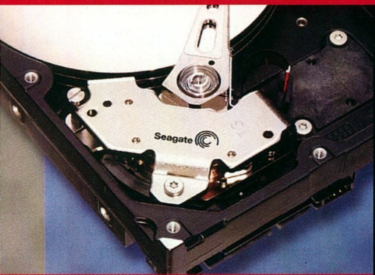
Új		
Pink	Family portrait	GAMP 1327
Apollo440	Stop the Rock	GAMP 1304
Chumbawumba	Tubthumping	GAMP 1306
Darude	Feel the beat	GAMP 1307
Justin Timberlake	Senorita	GAMP 1282
Sonique	Alive	GAMP 1286
Mouse T	Horney 98	GAMP 1309
Paul Van Dahl	Castles in the sky	GAMP 1310
Robbie Williams	Let me entertain you	GAMP 1285
Rossini	Tell Vilmos	GAMP 1279
Toziano Ferro	Sere nere	GAMP 1287
Top magyar		GAMP
Baby Gabi&Lala	Őrült szerelem	GAMP 104
Bery&V.Eszter	Egyedül	GAMP 108
Bonbon	Valamai Amerika	GAMP 111
Himnusz	Magyar himnusz	GAMP 144
Hooligans	Királylány	GAMP 1281
Irigy mirigy	Huncut kar	GAMP 137
V-tech	Merre jár a boldogság	GAMP 1174
VV3	főcím	GAMP 1145
Zséda	Szeress most	GAMP 1131
Top külföldi		
50Cent	P.I.M.P.	GAMP 1027
BennyBenassi	Satisfaction	GAMP 1124
Beyonce&SeanPaul	BabyBoy	GAMP 1006
Bob Marley	I shot the sherrif	GAMP 1293
Britney Spears	Soda Pop	GAMP 1294
Corn	Did my time	GAMP 1267
Dido	Life for Rent	GAMP 1169
Eminem	Sing for the moment	GAMP 1170
Gareth Gates	Anyone of Us	GAMP 1258
Groove coverage	Moonlight shadows	GAMP 1224
Jamelia	Superstar	GAMP 1164
Kylie Minouge	Red blooded woman	GAMP 1225
Limp Bizkit	Take a look	GAMP 1201
Linkin Park	Numb	GAMP 1277
Linkin Park	Don't stay	GAMP 1296
Metallica	St.Anger	GAMP 1222
Missy Elliott	Pass the Dutch	GAMP 1216
Nine inch nails	Closer	GAMP 1217
No doubt	Just a girl	GAMP 172
Paul Oakenfold	Stary Eyed Surprise	GAMP 1297
Robbie Williams	Sexed Up	GAMP 1159
Sean Paul feat Sasha	Im still in love	GAMP 1204
Filmek		
Ennio Morricone	A Profi	GAMP 1245
Pink Panther	Filmzene	GAMP 1236
Rém rendes család	Love and marrige	GAMP 1016

Az SMS díja 400Ft+Áfa. A szolgáltatást minden Pannon, Westel és Vodafone ügyfél igénybe veheti.
Ügyfélszolgálat: 371-4820 vagy ugyfelszolgalat@ikonewmedia.hu

06-90-626-627



Konfigurációajánló

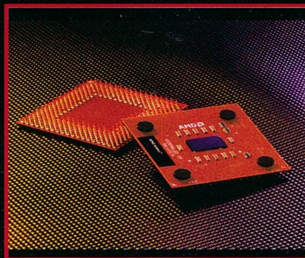


Előző havi ajánlónk végére került egy olyan elővigyázatlan kijelentés, miszerint is a mostani lapszámban kicsit körbejárjuk azt a kérdéskört, hogy mikor és mit érdemes a PC-ken fejleszteni. Ha megígértem, akkor teljesítem is, már amennyire lehet, a részletek pillanatokon belül kiderülnek. Mivel a téma még nagy általánosságban, és nem mindenre kitérve eléggé tartalmas, így a jelenlegi konfigurációajánlót két oldalra duzzasztottuk. Egyre több levelet küldtök a rovattal kapcsolatban. Ha továbbra is ilyen ütemben nő a leveleitek száma, és van rá igényetek, elképzelhetőnek tartom, hogy a jövőben csinálunk nektek kis hardver-szoftver levrov szerűséget is. Mert levelezni nagyon szeretünk, ugyebár.

Nézzük tehát a mit, mikor, mivel és hogyan bővítsek a gépemben című kérdéskört. Ahogy azt a bevezetőben említettem, a téma felvetése elővigyázatlan volt, legalábbis annyiban, hogy igen nehéz lenne olyat írni, ami alapján mindenki egyértelmű választ kap ez irányú kérdéseire. Az oka ennek kézenfekvő: szinte nincs két ugyanolyan konfigurációjú számítógép, és a felhasználói igények is eltérők. Ergo egyféle recept sincs. Ehelyett most általános gondolatok következnek a bővítésről, ami alapján a fejlesztés (talán) némileg könnyebb lehet. Azt a részt, amikor az ember úgy érzi, hogy erősebb PC kell neki, majd bemegy a sarki PC boltba és megveszi az aktuálisan kapható legerősebb konfigurációt, úgy gondolom érthető okok miatt kihagyjuk, helyette azt a módszert követjük, hogy végigmegyünk a fő csoportokon, és megnézzük az összefüggéseket.

Alaplap, CPU. Kezdjük minden alapjánál, tehát az alaplapnál és a processzornál. Elvileg a bővítésnek egyszerűnek kellene lennie, hiszen egy alaplapba a típusának meglelő újabb processzort kell rakni, és a gép gyorsul. Na, nem ilyen egyszerű. Régebbi alaplapok esetén nagy valószínűséggel nem kapni a kereskedelemben már olyan processzort, amelyik működik is benne rendesen. Ha valaki még Pentium II vagy III illetve régebbi lappal rendelkezik, gyakorlatilag nem tud továbblépni (ennél még régebbi gépekkel már nem foglalkozunk).

Pentium 4 esetén a helyzet kissé bonyolult is lehet a kívülálló számára. Szó sincs ugyanis arról, hogy akármelyik P4 alaplapba akármelyik P4 procit bele lehetne tenni. Elég csak arra gondolni, hogy P4 létezik pl. 400/533/800 MHz front side busz órajellel, tehát ezeknek legalább meg kell felelniük az alaplapnak. Ezen túlmenően azonban Intelék több viccet is elkövettek



az elmúlt pár évben, ami leginkább abban jelentkezett, hogy az új Pentium4 processzorokhoz jöttek az újabb chipsetek is, következésképpen igen jó esély van rá, hogy pl. egy 2 éves P4 alaplapba nem lehet berakni a legkorszerűbb Pentium4 processzorokat! Nagyobb számítási igény esetén P4 rendszernél tehát feltétlenül az első dolgunk az legyen, hogy egészen pontosan(!!!) tisztázzuk, mit tud az alaplap és mit nem, majd ezek alapján válasszunk nagyobb processzort – valószínűleg találunk, a Pentium4 családfája igen népes, és jelenleg még majdnem mindent kapni.

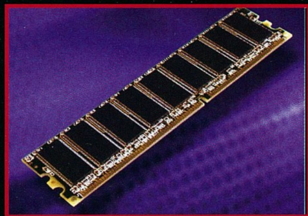
AMD téren talán egy kicsit egyszerűbb a helyzet. Amennyiben a legrégebbi alaplappal rendelkezünk, amelyik csak a 100 MHz-es FSB-t támogatja, akkor ott nincs hova fejleszteni. A 133 MHz-et támogató régi SocketA alaplapokba jó eséllyel még most is lehet nagyobb teljesítményű processzort rakni, igaz, csak Duront. Elvileg a jelenleg kapható 1,6 és 1,8 GHz-es Duronok a régi 133-as alaplapokkal képesek együttműködni (esetleges BIOS frissítés szükséges lehet), de azért nem árt ilyenkor is nagyon alaposan utána nézni a gyártónál, vagy olyan helyen kell vásárolni ahol megengedik, hogy előtte kipróbáljátok az üzletben az új alaplap-processzor párost.

Amennyiben Athlon XP-t támogató alaplapunk van, akkor egyszerűbb a helyzet. A Thoroughbred magos XP procik minden olyan alaplapban elmennek gond nélkül amelyek a 266-os FSB-t támogatják (VIA KT266, KT333, KT400, SiS chipsetek, nForce2, tehát szinte bármelyik), igaz ezek leggyorsabbja a 2400+ jelölésű processzor. Innen tovább már csak a 333 MHz FSB-t támogató alaplapok jöhetnek szóba, 2500+ teljesítménytől felfelé ugyanis az Athlon XP processzorok ennyit igényelnek. Kivételt képez a 3200+ jelölésű, Socket A csúcspéldány, mert annak már 400-as FSB kell, csakhogy nem minden 400 MHz-es FSB-t tudó alaplapban működik! Csak ismételni tudom magam, tehát előbb mindent megtudni az alaplapról, aztán jöhet, ha jöhet az új processzor. Meg a hozzá való tisztességes hűtés.

Felmerül a kérdés, hogy mikor éri meg a processzorcsere. Nos, véleményem szerint a régebbi alaplapok esetén sosem, kivétel ez alól, ha a processzor elhalálozik, és nem akarunk mindent kicserélni. Más megközelítésben nézve, 2-300 MHz különbség esetén semmiképpen, 500 vagy ennél több MHz (AMD XP esetén PR ratingről van szó nyilván) már érezhető – ha a PC többi része is partner ehhez.

Hogy némi konkrétumról is legyen szó: ha a leginkább költségkímélő megoldást kívánjuk választani (akár új gép esetén), AMD platformon a Duron 1.6 tökéletes választás, Intel esetén Celeron, ebből legalább a 2,4 GHz-es példányt vegyük meg (ismételten felhívom a figyelmet arra, nem megy bármelyik processzor bármelyik alaplapban). Említett két processzor teljesítménye nagyjából hasonló, és egészen elfogadható is. Ha több pénzt tudunk rászánni, akkor AMD esetén még mindig a Barton magos XP2500+ a legjobb vétel olcsó és gyors, megfelelő tuning potenciálú alaplappal 3000+-ként is megy a legtöbb példány. Intel Pentium4 esetén Oldman által a múltkori számban javasolt 2,8 GHz-es Northwood továbbra is jó vétel.

Tápegység. Ne felejtsünk el egy fontos momentumot a nagyobb processzorokkal, komolyabb alaplapokkal és egyéb új szerzeményeinkkel kapcsolatban. A gyenge, gyatra minőségű tápegységek esetén „érdekes" hibajelenségeket tapasztalhatunk, tehát figyeljünk erre oda nagyon. Nem kell a legdrágább tápokban gondolkozni, egy 350-es vagy 400-as Codegen vagy DTK megteszi, a kicsit drágább Chieftecről, esetleg a sokkal drágább Enermax-ról nem is szólva, de utóbbit személy szerint szinte felesleges



pénzkiadásnak tartom egy átlagos PC esetén.

Memória. Térjünk rá a memóriára, még egy gondolat erejéig azonban az alaplapokhoz kapcsolódva. Ugyanis azt se felejtsük el, hogy ha a régi alaplapot lecseréljük, és a régi alaplapon még normál SD vagy Rambus memóriák voltak, akkor azokat jó esetben ki kell cserélni DDR memóriákra. Ez jelentős többletköltséget jelent, és manapság a memóriaárak éppen a csillagok között tanyáznak!

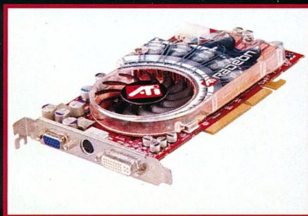
Ma a legkisebb memóriaméret, amelyet egy PC-be illik belerakni 256MB. Ezzel még Windows XP esetén is remekül lehet általános irodai jellegű munkát végezni, internetezni, és a legtöbb játéknak is elégséges. Kezdjünk hozzászokni azonban a gondolathoz, hogy az 512 MB RAM lesz az alap hamarosan, de még jobb, ha barátkozunk azzal a ténnyel, hogy az újabb játékoknak kelleni fog az 1 GB memóriamennyiség.

Egyébként egy kevés memóriával ellátott PC esetén hiába cserélünk processzort, nem érünk el vele jelentős teljesítménynövekedést. Sokkal látványosabb és célravezetőbb a memória bővítése, különösképpen a windowsos PC-k esetén, lévén a Windows inkább a memória, mint processzorigényéről ismert. Játékok esetén természetesen mindkettő kell, de ezt már megszokhattuk, és ez más kérdés.

Videokártya. Játékosok lévén ami még nagyon érdekel minket, az a VGA. Mert ugye sima irodai munkához, netezni, programozni vagy tulajdonképpen szinte akármit csinálni bőven elég a legkisebb kapható VGA is, na de játszani, hát oda már nem.

Van azonban valami, amiről ne feledkezzünk el. Hiába teszünk a gépbe akármilyen disznómód erős VGA kártyát, ha a processzor nincs hozzá megfelelő szinten, ha nincs elegendő memória a gépben, mert akkor nem volt más, mint pénzkidobás, illetve pozitívabban szemlélve nevezhetjük akár előrelátásnak is. Habár ez utóbbiról csak és kizárólag akkor lehet szó, ha a gép többi részének fejlődése hamarosan követi a VGA-nkat, az avulás és értékvesztés ugyanis elképesztő mértékű. Na de mikor érdemes akkor VGA kártyát cserélni? Például ha:

1. Valamelyik programunkhoz a jelenlegi VGA tudása kevés, például nem tud pixel árnyalókat, hardveres T&L-t stb.
2. A processzorunk megfelelően gyors, de a VGA még előző generációs, lassabb példány. Tehát ha van egy 2 giga körüli proci a gépben, és amellett egy G4MX400-as kártya van, akkor a csere feltétlenül szükséges a játékokhoz.
3. Alaplapot cserélünk, és a régi még 5 voltos AGP csatlakozós volt, amelye a régi videokártyát nem lehet belerakni.
4. Az új VGA legalább 2 generációval fiatalabb, mint a jelenlegi
5. Valamilyen alaplapi integrált megoldással rendelkezünk, ezek tökéletesen alkalmatlanok bármire ami kicsit komolyabb 3D játék
6. Ha már nem tudunk mire pénzt költeni.



Általánosságban kijelenthetjük, hogy szinte sosem érdemes az aktuális csúcskategóriát megvenni a VGA kártyákból sem, hiszen azokon jelentős árbónusz van, az árukat viszont rettenetesen rosszul tartják. Mivel nagyon sűrűn jelennek meg új generációk, és ma már elértünk egy olyan szintre ahol az egy vagy két kiadással az aktuális előtti kártyák is jónak számítanak, ezért ezek megvétele javasolt.

Tehát most érdemes ATI Radeon 9600XT vagy 9800-as akármelyik változatát (még SE-t is), NVIDIA 5700 és onnan felfelé bármit megvenni. Ha ilyen kártyák mellett döntünk, és ezek közül is inkább a nagyobbakat választjuk, akkor az elkövetkezendő idők játékaival nagy valószínűséggel hosszú ideig megleszünk. Ha jelenleg GeForce4 TI és hasonló kaliberű kártyák valamelyikével rendelkezünk, nem nagyon éri meg a váltás, szinte minden megy velük, érdemes még egy kicsit ezeket nyúzni. Akik a GeForce valamelyik MX-es vagy 3-as szériájával rendelkeznek, vagy a Radeon 7-8000-esének valamelyikével, azok hamarosan kezdhetnek gyűjteni, persze csak akkor, ha a legújabb játékok is érdeklik őket.



A többi gyártó VGA megoldásairól most ezért nem ejtünk szót, mert játékos szemmel sajnálatos módon nem jönnek számításba, ám minden másra természetesen tökéletesen alkalmasak. Egyesek közülük bizonyos téren kiemelkedő szolgáltatást nyújtanak, de szemünk előtt csak a szent 3D teljesítmény lebeg, és jelenleg ATI-n és NVIDIÁN kívül minden más felejtős. Sajnos.

Winchester. A háttértár mérete sosem elegendő, a legnagyobb winchester is hamarosan kevésnek bizonyul. Azonban, és ez talán sokaknak nem is magától értetődő, a winchester nagyon erősen kihat a gép „érezhető" teljesítményére is. Pedig egyértelmű: gyorsabb háttértár esetén kevesebbet várunk a betöltésre és mentésre, gyorsabban találja meg az adatot, és adott esetben még csendesebb is mint a régi winchesterek. Az operációs rendszert áttelepítve 7200 fordulatos, 8 MB gyorsító tárral ellátott PATA vagy inkább egy SATA winchesterre egy régebbi lassabbról bizony nagyon komolyan érezhető pozitív változást lehet tapasztalni, és ez a régebbi gépek esetén is igaz. Csak ne felejtsük el Windows 9x rendszerek alatt bekapcsolni a DMA üzemmódot...

Winchestert most kell venni, döbbenetesen alacsony árakat kérnek értük manapság.

Egyebek. A PC további részei, tehát a CD/DVD ROM, a hangkártya, a CD/DVD író és társaik az összteljesítmény szempontjából kevésbé érdekesek. Nyilván nem mindegy, milyen gyors a CD/DVD, de minden manapság kapható tökéletes, legyen az LG, Toshiba, Pioneer. Szinte bárminek (a nagyon ismeretlen nevek kivételével) bizalmat szavazhatunk ha bővítésre vagy cserére kerül a sor, ezekről külön itt nem érdemes beszélni, és szinte elenyésző az olyan részegység, amelyik nem működne együtt a régebbi gépekkel.

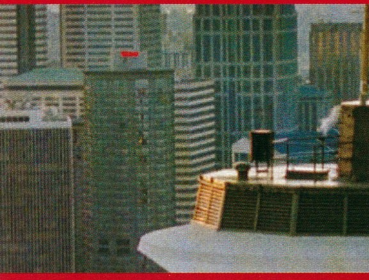
Konklúzió. Ugyan egyértelmű általános javaslatot nem lehet írni a bővítésekkel kapcsolatban, de azért van jó recept: törekedjünk arra, hogy a PC minden részegysége tudásban és teljesítményben harmonizáljon egymáshoz, lényegében így lehet az adott gépből a legjobb teljesítményt kihozni. Valamint ne költsünk túl sokat a több generációval lemaradt gépek bővítésére, mert többe fog kerülni a végén, mintha egyben cseréltünk volna mindent.

Továbbra is várjuk leveleiteket, kérdéseiteket, kéréseiteket! Kellemes gépészkedést! **Brazil**

Jellemző nettó kiskereskedelmi árak

Alaplapok:	
MSI 865PE Neo FISR	25000
DFI Lanparty 865PE	22000
ASUS P4P SE	20000
ABIT NF7-S	20000
MSI KT6 Delta FISR	17000
DFI Lanparty NFII Ultra B	26000
Processzorok:	
AMD Duron 1800	10000
AMD Barton 2500+	16500
Intel Celeron 2,4 GHz	14000
Intel Prescott 2,8 GHz	35000
Memória:	
256 MB PC3200 Samsung	9000
512 MB PC3200 Samsung	17000
Videokártyák:	
Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	35000
Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB	50000
MSI FX5700 Ultra3 TD128	41000
Chaintech GFX 5900 128MB	62000
Merevlemezek:	
Seagate Barracuda V 80 GB SATA	14500
Seagate Barracuda V 120 GB SATA	18500

Pixelsóder



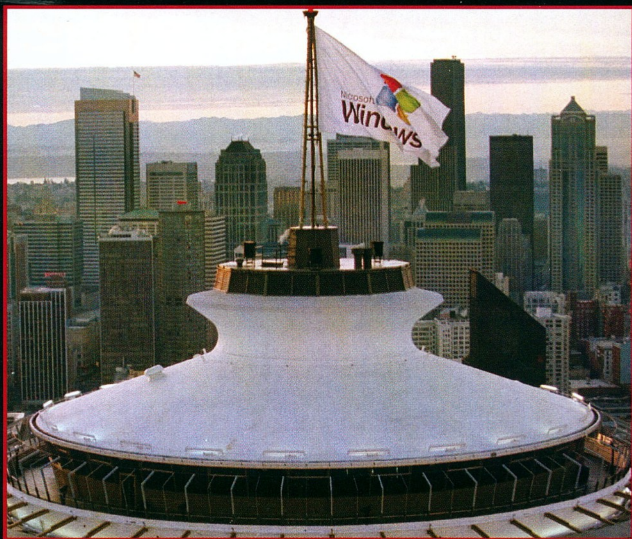
Keményen odavág a Microsoft megint. Népszerű operációs rendszerük második javítócsomagja, a régóta várt SP2 érkezik hamarosan. Javítócsomag – ez a szó már önmagában is mosolyt csal az arcomra, midőn elképzelem, milyen lenne, ha a múlt hónapban vásárolt hűtőgépemhez jönne egy javítócsomag a gyártótól, mert az alapból kapott hűtő a szomszéd lakása felől a tudtomon kívül ajtót nyitna a konyhámba, vagy éppen elektromos áramütésekkel jutalmazna egy hibának köszönhetően. Szóval jön a javítócsomag. Egy-két hónapja még arról volt szó, hogy a nagy Microsoft nem fogja megakadályozni, hogy regisztrálatlan, illegális Windows XP-re is telepíthető legyen az új javítócsomag, mert az SP2 olyan sok biztonsági hiányosságot befoltoz, hogy alapvető érdeke az egész internetes társadalomnak az összes – akár legális, akár illegális – XP operációs rendszert futtató gép rendbetétele.

Tudniillik a világhálóra csatolt gépek, ha a biztonsági hiányosságaik nincsenek befoltozva, kijavítva, megannyi kis időzített bombaként funkcionálnak, egyfajta gazdag táptalajt szolgáltatva a gépről-gépre terjedő, biztonsági lukakat kihasználó férgek és vírusok számára. Ha nincsenek a hibák kijavítva, akkor egy internetre kapcsolódó gép Windows XP operációs rendszere – legális voltától függetlenül – veszélyforrást jelenthet számos más gépre (és felhasználóra) is, hiszen rengeteg olyan féregvírus van, amely a sebezhető gépekbe furakodik be, majd onnan indít – többszázezer másik fertőzött géppel összehangolt – támadást nagy cégek szerverei, tehát a világháló más gépei ellen. Alapvető érdekünk, hogy minden egyes gép – operációs rendszerétől függetlenül – a lehető legjobban fel legyen vértezve az ilyen internetes támadások ellen. Az XP biztonságossá tételéhez elengedhetetlenül szükséges a Windows Update weboldal időről-időre történő rendszeres meglátogatása, a frissítések letöltése és telepítése. Amennyiben ezt nem tesszük meg, sokszor még a körültekintően beállított szoftveres tűzfalak sem nyújtanak védelmet azon férgek ellen, amelyek az operációs rendszer alapvető biztonsági hiányosságait kihasználva jutnak be a gépünkbe, és veszik át az uralmat a rendszerünk felett. Mi történik akkor, ha a Microsoft – bizonyos értelemben jogosnak mondható – döntése nyomán az illegálisan használt XP-k számára nem lesz elérhető a soron következő nagy javítócsomag? Százezrek, milliók fognak rögvest elzarándokolni a szoftvereket árusító boltokba, hogy a lelkiismeret furdalástól hajtva XP-t vegyenek? Dehogy. Megvonják a vállukat, ahogy eddig tették. Tudniillik nem tudják, hogy egy puskaporos hordón üldögélnek nagy vidáman. Aztán egy hónap múlva beszívnak egy féregvírust, ami pár héttel később összehangolt támadást indít valami cég ellen, vagy esetleg – mintegy mellékesen – le is töröl pár fontos dokumentumot a gépről. A Microsoft pediglen majd jól megmondja a tutit, hogy mindez a felelősséget nem ismerő illegális felhasználók bűne, akik nem vesznek legális XP-t, épp ezért nem férnek hozzá a biztonsági frissítésekhez, tehát egyszer egy szép napon miattuk fog összeomlani az egész retkes internet. Nem a sebezhető, összetákolt, hibás operációs rendszer miatt, hanem azért, mert Gipsz Jakab nem vette meg, és épp ezért ne is frissítse. Ez is egyfajta „felelősségteljes" hozzáállás. Két hónapja még attól volt hangos az internet, hogy a Microsoft józan döntésének köszönhetően mindenki leszedheti és telepítheti az SP2-őt, ugyanis az egész világháló érdeke lenne, hogy megszűnjön a sok-sok sebezhető XP. Most meg egy nagy fityiszt. Voltaképp jogos döntés – de hogy a felszínes, szemellenzős asztalcsapkodás közben milyen – sokkal magasabb rendű – morális elveket dobunk a szemétre, bizony senkit nem érdekel. Legalábbis odafent, ahol a döntéseket hozzák. Nem tudom, hogy pénzben mennyit hoz, ha egy javítócsomag használatát letiltják – szerintem elenyésző az a bevétel, amit ez a döntés generál. Viszont az egyre nagyobb bonyodalmakat okozó férgek tevékenysége, ha épp úgy kerül reflektorfénybe, hogy összekapcsolják a „sebezhető operációs" rendszerrel, bizony már sok – jövőbeni – legális vásárlót tántoríthat el az XP-től. Ez pedig már igen nagy veszteségeket okozhat. Jóval nagyobb veszteséget, mint amennyit a kalóz XP-kre telepíthető, szabadon telepíthető szervizcsomag okozna a cégnek. Nem lehet, hogy ezt nem (vagy rosszul) számolta ki az illetékes osztályvezető?

Hogy legyen egy érdekes fordulat is a történet végére: az SP2 védelmét és ellenőrzési rendszerét már jóval azelőtt feltörték, hogy „utcára" került volna a javítócsomag. Na ilyen, amikor a fagyi visszanyal (a szerkesztőség természetesen mélységesen elítéli az illegális szoftverhasználatot, és senkit nem bátorít a kalózkodásra).

(A kép csak illusztráció a MS weboldaláról).

PPéter

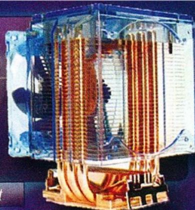




Titánium bevonat 'Kék Acrylic Ablakkal'
2x Kék LED Ventilátor, Szuper Halk 22dBA
Összes csatlakozó UV aktív
Kék UV aktív kábelharisnya
Túlfeszültség Védelem
Túláram Védelem, Rövidzár Védelem
AKTIV PFC

450W ATX tápegység **AeroPower II+SE**

16 000 Ft



Processzor hűtő

Heatpipe technológia
Tiszta réz kialakítás
0 dBA, ventilátorral 22 dBA
470g ventilátor nélkül

HT-101

8 300 Ft

Aero Cool



ACRYCLEAR II+

Plexi számítógépház

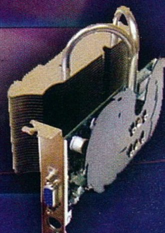
Teljes plexi kialakítás
4 x 5.25" drive beépítő hely
2 x 3.5" drive beépítő hely
5 x 3.5" belső drive beépítő hely
ATX kompatibilis szabvány
Tápegység és ventilátorok nincsenek a csomagban!
Méretek: 503mm (H) x 205mm (SZ) x 451mm (M)

20 760 Ft

VM-101

GPU Hűtő

1. Magas hővezetőképesség
2. Aluminium lemezek w/szuperhővezető csövek az alacsony súly érdekében és a maximális teljesítményért
3. Nikkel bevonatú Lemezek és Szuperhővezető Csövek a fényes, kidolgozott felülelért
4. Villámlás témájú fedéllemez és lemez kialakítás
5. Nincs szükség ventilátorra
6. Több mint 70W hőt tud elvezetni



5000 Ft

ATI RADEON X800 Pro

Legújabb fejlesztésű, csúcskategóriás videókártya elérhető áron!



GeXcube

101 700 Ft

DDR Memóriák

500MHz

400MHz-550MHz-ig
DDR - DDR II memóriák
10 év garancia
Dual Channel Kit

36 900 Ft
(2x256MB)

GeIL

400MHz 256MB CAS 2.5

11 300 Ft

Stabilan a legjobb...

FLASH-POINT

www.flash.hu



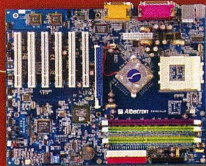
GF6800 Ultra VGA-kártya

Mag frekvencia: 400MHz
Memória frekvencia: 1100MHz
Memória: 256Mb DDR3
Mem. busz: 256bit
D-Sub: Igen
TV-Out: S-videó
DVI: Igen
VIVO: Nem

CineFX motor:
Pixel Shader 3.0
Vertex Shader 3.0

DVI AGP DDR nView

132 000 Ft



KX18D PROII Alaplap

AMD Processzor támogatás
Socket 462
6 csatornás AC97 Audio
2 x ATA133 csatorna
nForce2 MCP-T 10/100 Ethernet LAN
6 x USB 1.1/2.0 port
Hyper-Transport technológia

FSB 200/266/333/400+MHz
(a 400+MHz-es FSB túlhajtással érhető el)

21 820 Ft

Albatron

PX875P PRO Alaplap

Intel Pentium® 4 Processzor
Socket 478
6 Channel AC97 Audio
Marvell Gbits Ethernet LAN
2 Serial ATA150 Channels,
8 USB 2.0/1.1 Ports



FSB 400/533/800/1200+MHz
(1.2GHz + FSB túlhajtással érhető el)

25 500 Ft

KX600S PRO Alaplap

AMD Processzor támogatás
Socket 462
FSB 200/266/333/400 MHz
6 channel AC 97 Audio
3Com 10/100 Ethernet LAN
8 USB 2.0/1.1 Ports

13 990 Ft



Serial ATA RAID 0,12
2 Serial ATA150 csatorna
2 x ATA133 csatorna



Partnereink
III. 4-Sellers Informatika
IV. Flash Data
V. Magicomp
VIII. PC-Net-Work.Hu
XI. Európa Computer
XI. Asahi Computer
XI. Oops! Computer
XII. AMP Computers Buda
XIV. Varázspálca
XVI. Flash-Com
XVIII. Unico 2000
XX. Be-Va Chip
Debrecen Omikron-Computer
Dombóvár Dombó-Ware Számtech.
Dunaújváros No1. Számtech.
Eger Egri Ászok
Kaposvár Leonardo Team
Pécs Interdotnet-MO
Ráckeve DigiGraph
Szombathely Ceo Számtech.
Szolnok Karakter Számtech.

Kiemelt Partnereink
XI. HVC
XIII. HRP Hungary
XIII. Dynamic 2001
Szeged Dual Comp

Importőr
FLASH-POINT
1165. Bp. Emma u. 2. tel: 407-1500
point@flash.hu www.flash.hu

A hirdetésben feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, az áfát nem tartalmazzák.

AZ ELSŐ DVD+R DL ÍRÓK TESZTJE



NEC ND-2510A

+ **Előnyök:** Nagyon gyors DVD-írás, jó minőségű adatrögzítés, alacsony ár, BookType állítási lehetőség
- **Hátrányok:** Lassú és sokszor túl érzékeny DVD-olvasóként

9/10

LG GSA-4120B

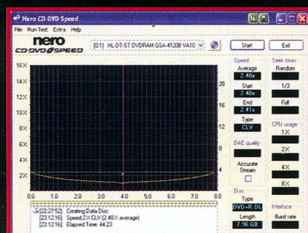
+ **Előnyök:** DVD-RAM írás, 12x-es DVD+R írás, jó ár/teljesítmény arány
- **Hátrányok:** Lassú lemezfelismerés, néhány lemezzel hadilábon áll, nincs írható lemez a kitben, nem állítható a BookType

8/10

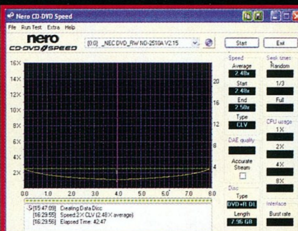
Az LG GSA-4120B írót az LG hazai képviselete, a NEC ND-2500A írót a Ramiris Rubin Rt, a NEC ND-2510A írót a CDABC juttatta el hozzánk a tesztelésre, az írásokhoz használt Philips DVD+R DL és Primedisc DVD+R lemezeket a Multimedia.hu, a Verbatim DVD+R DL korongokat a CDABC jóvoltából írhattuk tele mindenféle jósággal.

NEC ND-2510A(2500A) VS LG-4120B

A személyi számítógépekbe fejlesztett CD/DVD-író meghajtók alapvető rendeltetése, hogy a gyárilag préselt CD és DVD korongoknak megfelelő



Az LG-nek majdnem háromnegyed óra kell az íráshoz



A NEC csaknem két perces előnnyel végez

lemezeket tudjunk előállítani házi körülmények között: olcsón, gyorsan, de biztosan. A CD-R szabvány esetén ez igen jól sikerült, hiszen a 80 perces írható lemezek szinte majd minden tekintetben helyettesíthetik a műsoros CD korongokat (a gyári lemezek sem kapacitásban, sem az alkalmazható adatrögzítési módban nem nyújtanak többet). Azonban a DVD-R(W) és DVD+RW lemezek eddig nagy lemaradásban voltak a gyárilag előállítható műsoros DVD-khez képest, ugyanis maximum a DVD-5 (egyoldalas egyrétegű) és DVD-10 (kétoldalas egyrétegű) formátumú préselt lemezeket tudtuk kiváltani az egyrétegű írható DVD korongokkal, amelyek 4.7 GB-ban limitálták az egy lemezre (azaz egy oldalra) rögzíthető adathalmaz nagyságát. A DVD+R DL (Double Layer) megjelenése óriási változásokat hoz – nemcsak a személyi számítógépek piacán, de sokkal nagyobb léptékekben is.

Lépéselőnyben a plusz

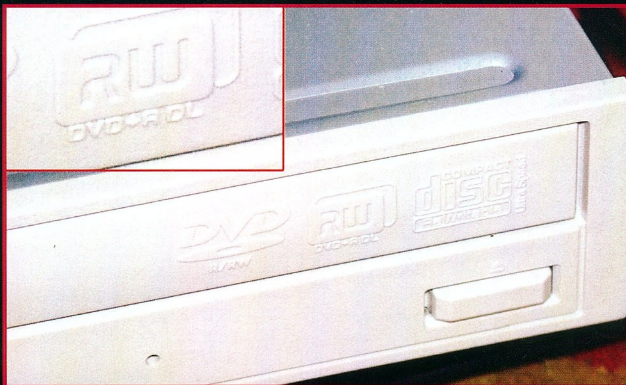
Egy évvel ezelőtt, a DVD+R Double Layer (akkor még DVD+R9) beharangozásakor azt a – sokak által felelőtlennek minősített – kijelentést tettem több ízben, hogy a kétrétegű lemezek megjelenése fogja eldönteni a DVD-R(W) és DVD+RW szabványcsoportok közötti háborút. Ma is fent tartom a véleményem, és eszerint a DVD+RW, azaz a később indult „pluszos" csapat jócskán nyerésre áll, hiszen kétrétegű technológiájuk nemcsak papíron és a szakmai kiállításokon prezentált mintadarabok mentén létezik, hanem kézzelfogható, elérhető termékként és szolgáltatásként kínálják itt és most. Egy termék elérhetősége pedig nagyon sokat nyom a latban, főleg a piaci presztízs, pozíció megszerzésében és megtartásában. A DVD+RW sebességben – és immáron a kapacitás terén – fokozatosan szakad el a korábban indult, kezdetben markáns helyzeti előnnyel bíró DVD-R(W) szabványtól, egyre nagyobb szeletet hasítva ki magának a piacból. Ha a DVD-R lemezből nem jelenik meg hamarosan a kétrétegű DVD-9 változat, akkor nemcsak a csata, de a háború végkimenetele sem kétséges, és a nagy hátránnyal, ellenben profi marketinges gépezettel indult DVD+RW szabvány bekebelezi a konkurencia piacát is. A DVD-R(W) szabvány alighanem megmarad a gyári sokszorosításhoz történő előkészítő – premastering – folyamat hivatalos formátumaként (a DVD+R nem támogatja a CPRM-et, azaz CSS védelemmel ellátott írott lemez készítésére alkalmatlan, ami a gyári sokszorosításhoz nélkülözhetetlen), de a kommersz piacon minden bizonnyal látványos visszaeséssel kell számolniuk, ha a 12x-es és 16x-os DVD+R írás és a DVD+R DL széles körben elterjed.

DVD-9 házilag

Míg az eddig megismert, egyrétegű írható DVD lemezek a gyári DVD-5 és DVD-10 formátumok megfelelői voltak (oldalanként maximum 4.7 GB kapacitással), a DVD+R DL már a DVD-9 lemezek házilagos ikertestvére. Két darab, egymás felett elhelyezett írható réteg, papíron 8.5 GB-ként jelzett (valójában 7.96 GB-os) kapacitás, és egyelőre 2.4x-es (a DVD+RW szabvány által bevezetett különös) írási sebesség jellemzi. Egy teljes lemez te-




A NEC komótos, de úgyszintén magabiztos



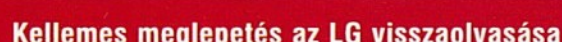
leírása tehát háromnegyed órát vesz igénybe, a végeredmény egy otthon készített DVD-9 korong. A DVD+R DL írása technológiai szempontból nem támaszt túl nagy igényeket: a 8x-os DVD+R írók nagy része elvileg képes lenn olyan lézersugár előállítására, amely a DVD+R DL lemezek írásához szükséges. Ebből nem az következik, hogy a 8x-os DVD+R írók mindegyike átalakítható lenne (pusztán szoftveres úton, firmware módosítással) a DVD+R DL írásához, hiszen ennél egy kicsivel több kell ehhez, de bizony nem hallgatható el a tény, miszerint sok korábbi DVD-író rábírható (lenne) a DVD+R DL írásra, amennyiben a fejlesztő hajlandó a szükséges firmware módosításokat elvégezni és kiadni. Természetesen a nem hivatalos firmware-ek készítői, fejlesztői megint aktivizálták magukat, és számos olyan meghajtóhoz elérhető a DVD+R DL frissítés, amelyekhez a gyártók nem szándékoztak ezt elérhetővé tenni. Fontos tudni, hogy a hackelhető meghajtók mindegyikére érvényes a kitétel, miszerint hardveresen nem különböznek azoktól a későbbi változatoktól, amelyek új modellszám alatt már DVD+R DL íróként kerültek piacra: a fizikai egyezőség teszi lehetővé a pusztán firmware alapú módosítást. Ebből következően nem minden korábbi DVD-írót lehet átalakítani DVD+R DL íráshoz. Ezért felesleges a 4x-es DVD+/-R(W) írók legtöbbjéhez ilyen módosítást keresgélni, és még a 8x-os írók közül is csak kevés modell van, ahol van erre lehetőség.

NEC ND-2510A: valahol már láttuk

Az NEC ND-2510A nagyon ismerős meghajtó, belsőleg és külsőleg is folyamatos „deja vu" érzés kerülgeti a cég korábbi 8x-os DVD-íróját már ismerő felhasználókat. Nem véletlenül: a drive – belső szoftverétől eltekintve – teljesen ugyanaz, mint az ND-2500A meghajtó. Azaz utóbbi egy elegáns – természetesen nem hivatalos – firmware frissítéssel a 2510A minden képességével felruházott DVD+R DL kompatibilis íróvá varázsolható. A cikkben leírtak tehát teljes egészében érvényesek a 2500A modellre is, amennyiben vállaljuk a rizikóját az internetről leszedhető illegális firmware frissítéseknek és „jó öreg" 2500-as írónkból DVD+R DL kompatibilis égetőt fabrikálunk magunknak. Az eddig leírtakból talán logikusan következik, hogy a DVD+R DL írási képességtől eltekintve a NEC ND-2510A 99%-osan ugyanúgy viselkedik, mint elődje. Tehát mind az egyrétegű DVD lemezek írásában, mind a CD-R(W) korongok írásában, olvasásában közel ugyanolyan teljesítményt nyújt – ha van különbség, akkor egy hajszálnyit az újabb drive előnye mutatkozik meg, kissé stabilabb olvasást (ez a NEC írók gyengéje) és hajszálnyival jobb írási minőséget produkálva. Ez a kis különbség annak a finom hardveres optimalizálásnak köszönhető, amely végső soron megkülönbözteti a meghajtót az eggyel korábbi 2500-as termékcsaládtól – a NEC cég szerint ezekre a módosításokra mindenképp szükség volt a tökéletes DVD+R DL íráshoz, különben ők maguk – hivatalosan is – kiadták volna a 2500-as sorozat DVD+R DL frissítését. A tesztek azonban azt mutatják, hogy a különbségek elhanyagolhatók: nyilván jobb üzlet volt új írót piacra dobni, mint egyszerűen frissítést kínálni a korábbi termékekhez. Nem először történik ilyen – és alighanem nem is utoljára. Nem szeretném bántani a NEC céget, de ez nem igazán volt tisztességes húzás. Még szerencse, hogy a 2510A a legtöbb helyen olcsóbban(!) kerül a boltokba, mint a 2500-as elöd, tehát nem igazán kell a zsebünkbe nyúlni, ha új drive vásárlása mellett döntünk (kihangsúlyozom: ha 2500-as meghajtód van, akkor elég egy firmware frissítés, amit a cikk végére beszúrt URL-en megtalálsz). A rugalmas BookType változtatás érdekében (lásd a keretes írást a bitsetting kapcsán) a tesztlaborunkba érkezett NEC ND-2500A és ND-2510A írókat ugyanazzal a mó-

Bitsetting, te drága

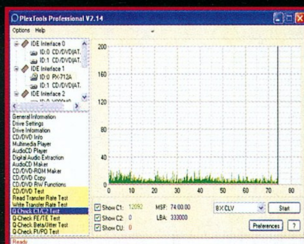
Minden egyes lemeztípushoz (a gyárilag préselt DVD-ROM korongokhoz, egyszer- és újraírható DVD-R és DVD+R lemezekhez egyaránt) tartozik egy úgynevezett médiaazonosító jelzés, más néven BookType bitsetting. Ez a lemez legelején található digitális azonosító, és ez alapján dönti el az olvasó (vagy az asztali lejátszó), hogy milyen olvasási stratégiát kell alkalmaznia az adott korong helyes dekódolásához, stabil olvasásához (különben csak akadozva, vagy egyáltalán nem tudja majd lejátszani). Mind a DVD-R(W), mind a DVD+R és DVD+RW lemezek saját azonosítóval rendelkeznek, és természetesen a DVD+R DL is kapott egyet. A gond ott kezdődik, hogy sok asztali lejátszó nem igazán ismeri a DVD+R, DVD+RW és DVD+R DL lemezek kódját, így előfordul, hogy nem képesek lejátszani (helyesen felismerni) a pluszos korongokat. Erre nyújt megoldást a BookType bitsetting rugalmas beállítási lehetősége, amelynek köszönhetően a DVD+R, +RW és DL lemezekre a gyárilag sokszorosított DVD-ROM lemezek médiaazonosító kódját írathatjuk a default pluszos médiakódok helyett. Mivel a megírt lemezek optikailag igen közel állnak a gyári korongokhoz, az így megtévesztett lejátszók DVD-ROM lemezként megközelítve simán tudják majd kezelni az ügyesen megírt lemezeket. A DVD+RW lemezeken természetesen utólag is lehet változtatni a bitsetting beállítást, a DVD+R és és DVD+R DL lemezeken ezt az írás előtt kell elvégezni, és a meghajtó – újabb változtatásig – az összes lemezt így írja majd meg. Sajnos nem minden DVD-író esetén van módunk a bitsetting szabad átállítására: ajánlom figyelmetekbe a DVDInfoPro programot, amely gyártótól függően enged belepiszkálni néhány erre alkalmas meghajtó alapbeállításába (és a kimondottan DVD+R DL írásra módosított, hackelt 2500-as meghajtókat is kezeli). A NEC 2510A gyári 2.15-ös firmware változata néhány CD-író alkalmazással támogatja a bitsetting átállítást, de az igazi megoldást a lapzártánkkor megjelent NEC 2510A DVD+R DL bitsetting utility jelenti, amellyel kényelmesen tudjuk szabályozni a BookType rögzítését.


Kellemes meglepetés az LG visszaolvasása

dosított firmware változattal használtuk (ez is jól mutatja, hogy a két meghajtó megegyezik), ezért a tesztprogramok mind a két meghajtót ND-2500A 1.07-es drive-nak tüntették fel. A módosításoknak köszönhetően a DVD+R DL írás is lehetséges volt ezzel a firmware változattal, mindkét író esetén. A meghajtók OEM kiszerelésben érkeztek, tehát szoftver- és egyéb melléklet nem volt mellettük.

LG GSA-4120B

A különböző CD- és DVD-írókról, meghajtókról írt tesztjeimet régóta ismerő olvasóink tudják, hogy meglehetősen vegyes érzelmeket táplálok az LG optikai meghajtóival szemben. Nem szerencsés előítéletektől fűtve leülni egy tesztcikk megírásához, így a legújabb LG DVD-írót is igyekeztem ugyanúgy megvizsgálni, ahogy minden más meghajtót kezelek a tesztek során: kíváncsian, előzetes vélemény igyekeztem kézbe venni (vagy inkább kábelvégre akasztani – Flatline erre a mondatra nagyon izgulni fog) a GSA-4120B modellszámot viselő, doboza szerint „12X SuperMulti DVD Rewriter" eszközként reklámozott DVD-írót. Bizony, az LG legújabb terméke a DVD+R DL írás mellett ráadásul 12x-es DVD+R írással is büszkélkedhet, ami az immár 5x-ös tempójú (a menet közbeni visszaellenőrzési mechanizmusnak köszönhetően valójában inkább 2.5x-ös sebességű) DVD-RAM írással együtt a jelenlegi leggyorsabb és legszélesebb szolgáltatást nyújtó termékként aposztrofálja. Az LG drive dobozos változatban érkezett, de az eddigi hagyományoktól eltérően – legnagyobb bánatunkra – a kit semmilyen írható lemezt tartalmazott (pedig egy 5x-ös DVD-RAM korong és egy árva DVD+R DL lemez jólesett volna). Így azon ritka alkalmak egyike következik, amikor inkább az OEM változatot ajánljuk megvásárlásra (ha egyáltalán eljut hozzánk ilyen), hiszen maga a doboz, és a termékhez mellékelt CD/DVD-író program nem biztos, hogy megéri az árkülönbözetet a dobozos verzió esetén. Szerencsére a dobozos változat ára sem túl borsos, az LG agresszív árpolitikája jótékonyan jelentkezik a frissen piacra dobott multifunkciós készülék fogyasztói árában.



Alacsony C1/C2 hibaszám CD-írásnál: zenére kiváló!

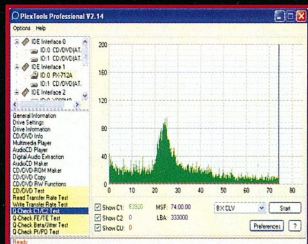
Az első DVD+R DL lemezek

A Multimedia.hu jóvoltából elsők között próbálhattuk ki a Philips DVD+R DL lemezeket. A korongok fizikailag teljesen megegyeznek a Verbatim DVD+R DL lemezeivel (ugyanott, a Mitsubishi Chemicals üzemében készülnek) és sajnos fogyasztói árukat tekintve is ugyanabba a kategóriába esnek: lapzártakor a legolcsóbb kiskereskedelmi forrás 4000 forintért kínálja a DVD+R DL lemezeket. Nem túl olcsó: a kapacitás és az ár arányát figyelembe véve egyelőre nem éri meg pusztán a nagyobb adatmennyiség kedvért DVD+R DL lemezeket venni, de alkalmasint (például DVD-9 gyártás előkészítése előtti teszteléshez) jól jöhet a 8.5-ös lemez. Különösen professzionális célra ajánlható a DVD+R DL, a hétköznapi, kommersz piacra még túl borsos az ára. A Verbatim friss bejelentése szerint az év végére várható, hogy nagyobb volumenű gyártás induljon meg, de arra, hogy a DVD+R DL lemez kicsivel olcsóbb legyen, mint két darab DVD+R lemez, még legalább 8-10 hónapot kell várni a nagyon magas gyártási költségek miatt.



Rétegek mindenek (és egymás) felett

Természetesen a kétrétegű DVD+R DL lemezek írásának vizsgálata volt a teszt egyik alappillére, ennek megfelelően nagy gonddal készítettem elő a kiírása váró tesztanyagot. Első lépésben a CDSpeed program egyszerű átviteli tesztjével próbáltam ki a DVD+R DL lemezek írását és olvasását, majd a korábban gondosan összeállított tesztanyagot írtam ki a Nero program – jelen pillanatban legfrissebbnek számító – 6.3.1.17-es verziójával. A tesztanyag a kétrétegű lemezt csaknem teljesen megtöltő Enhanced DVD-Video formátumban került összeállításra, azaz olyan DVD-Video korongot készítettem, ami a filmen kívül tartalmaz még némi PC-s anyagot is (utóbbi azért került a film mellé, hogy a lehető legjobban kihasználjuk a kétrétegű korong kapacitását). A CDSpeed program írási grafikonjain jól látható,

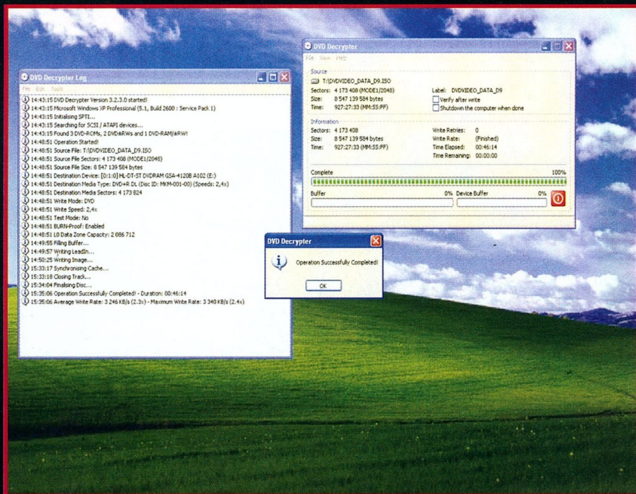


Audio-CD írásra nem éppen megfelelő

hogy a NEC drive majdnem két perccel gyorsabban végez a 8.5-ös lemez megírásával, mint az LG, tehát első körben- az írási sebesség összehasonlításakor – a NEC jelentősen jobban szerepelt. Fontos megemlíteni, hogy az LG GSA-4120B író néhány rendszerben (én az alaplap ATAPI/IDE vezérlőjére gyanakszom, mint kényes pontra) nem képes megírni a DVD+R DL lemezt, ha előtte nem végeztetünk tesztírást a meghajtóval. Ha előjön a hiba, akkor közvetlenül az írás kezdete után egy hibajelzést követően leáll az írási folyamat, és mehet a kukába a lemez. Igencsak szitkozódtam az 5000 forintos poháralátét láttán: utoljára akkor néztem ilyen elkerekedett skinnel, amikor annak idején a 3500 forintért vásárolt 80 perces CD-R lemez írása elszállt „Buffer underrun" hibával. Furcsa jelenség: az interneten olvasható tesztek alapján én is abba a csoportba tartozom, akik megszenvedték az LG író és a DVD+R DL írás első próbálkozásait: mind a gyári A101-es, mind a későbbi A102-es firmware hajlamos volt a hibára a tesztgép i875-ös alaplapjára kötve (a lapzárta éjszakáján utólag kipróbáltam: i845-ön NEM jelentkezik a probléma). A tesztelés korán frissen telepített, a legújabb hivatalos vezérlőprogramokkal ellátott konfigurációval próbáltam ki a meghajtókat, így szoftveres probléma nem valószínű, hogy közrejátszott a hibajelenség létrejöttében és semmilyen más író, illetve lemeztípus esetén nem volt reprodukálható a jelenség (az ősz hajszálak viszont szépen gyülekeztek az elrontott DVD+R DL lemezek mennyiségével logaritmikus arányban). Különösen akkor néztem nagyot, amikor a fórumokban kérdezett felhasználók némelyike szintén hasonló élményekről számolt be, ugyanakkor mások vígan írogatták ki a DVD+R DL lemezeket az LG írójával. Ígérem, hogy a következő Grab rovatra kiderítem, mi a hiba oka. Addig is, ha valaki DVD+R DL lemezt írna az LG GSA-4120B-vel, és hibázna az író, akkor a kulcsszó: tesztírás, vagy a DVDDecrypter program használata, ugyanis utóbbi programocska ugyan hibaüzene-

Rétegek, irányok

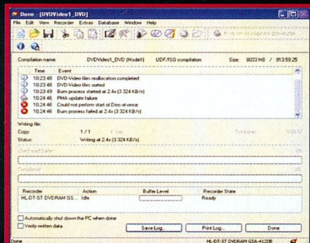
A gyári kétrétegű DVD-9 lemezek kétféleképpen tartalmazhatják a második réteget. A PTP (Parallel Track Path) lemezeken mind a két réteg a lemez belső peremétől indul, tehát a teljes lemez szekvenciális lejátszása esetén az első réteg leolvasása után az olvasófej kénytelen visszajönni a lemez belső pereméhez, és a rétegváltás után újra elkezd olvasni az előbbivel megegyező irányban, csak épp egy réteggel lejjebb. Az OTP (Opposing Track Path, mielőtt valaki még egy pénzintézet reklámját gyanítaná a leírtak mögött) lemezeken a második réteg az első réteggel ellentétesen halad, kívülről befelé, egy fordított spirál mentén, tehát az első réteg végét elérve a meghajtónak nem kell a fejet újrapozícionálnia a lemez belső részére, hanem a rétegváltás után a lemez fordulatszámának változtatása nélkül indulhat a dekódolás a másik rétegen. Az OTP különösen a DVD-Video lemezeknél előnyös, hiszen egy film lejátszása közben nem jó, ha a PTP lemez hosszabb rétegváltása miatt több másodpercre megáll a lejátszás. Sajnos az OTP módú lemezeken is érzékelhető a rétegváltás (a lejátszótól és a lemez állapotától, minőségétől is függhet a váltáshoz szükséges idő hosszúsága). A DVD+R DL szabvány OTP módban írható lemezeket ad a kezünkbe, tehát a lejátszás szempontjából előnyösebb változat került megvalósításra. Az OTP egyetlen fontos kritériuma, hogy az első rétegnek mindig nagyobbnak kell lennie (több adatot kell tartalmaznia), mint a másodiknak, hiszen így valósítható meg az optimális rétegváltás. Az első (felső) réteg jelölése egyébként Layer 0, az alsóé Layer 1.



tet ad az írás kezdetén, de OK-t nyomva tovább lép és hibátlanul megírja a lemezt. Az sem kizárt, hogy a következő firmware megoldja a problémát.

A megírt DVD+R DL lemezek

Az LG meghajtó igen szépen olvassa vissza a saját maga által írt DVD+R DL lemezeket: 6x-os átlagsebességgel végez, a tempó szépen emelkedik az első réteg végéig, majd egyenletesen csökken a második rétegen, amint visszafelé halad a lemez belső pereméhez (lásd a keretes írást a PTP és OTP típusú kétrétegű lemezekről). A NEC már jóval komótosabb a DVD+R DL lemezek visszaolvasása során, de hibát nem vét. Olvasóként amúgy sem remekel, szóval az egyenletes olvasási sebesség szép eredménynek nevezhető. Más meghajtókban kipróbálva a megírt DVD+R DL lemezeket, igen érdekes eredményeket kaptunk. A (DVD+R DL írásra nem alkalmas) DVD-írók többsége fel sem ismerte a megírt DVD+R DL korongokat, ezen a mostanában megjelent firmware frissítések némileg javítottak, pl. a Pioneer DVR-107/A07 és a Plextor PX-708A, 712A írók csak ilyen frissítés után voltak képesek olvasni a DVD+R DL lemezeket. Az eddig etalonnak tartott Toshiba SD-M1612 és 1712 DVD-ROM olvasók legnagyobb bánatomra 32GB-os lemeznek érzékelték a DVD+R DL korongokat, és látványos olvasási problémákat vonultattak fel, míg a Pioneer DVD-121 meghajtó röccenés nélkül vette az akadályt. Sajnos az LG meghajtónál nincs lehetőség a BookType szabad állítására (az író alapból DVD+R DL bitsettinget rögzít a lemezekre), de a kompatibilitási problémák feltárása végett a NEC író esetén éltünk a lehetőséggel, és DVD-ROM BookType beállítással is megírtuk ugyanazokat az anyagokat. Az eredmény: tökéletesen lejátszható lemez minden meghajtóban és asztali lejátszóban. A DVD+R DL bitsettinget tartalmazó lemezekkel bakizó Toshiba meghajtók, és a korábban meg sem mukkanó írók és asztali lejátszók is tökéletesen olvasták vissza a DVD-ROM BookType jellel megírt lemezeket. Az LG írási minősége tehát hiába ugyanolyan jó a DVD+R DL lemezre, mint a NEC meghajtóé, a BookType átállításának hiányában a jó írási minőség kihasználatlan maradhat.



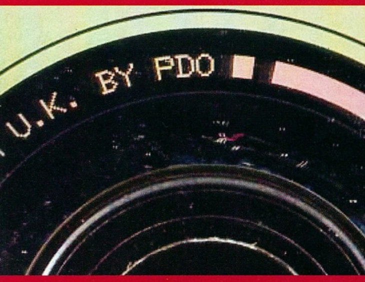
Érthetetlen hiba, ami előjött az LG meghajtóval.

DVD-írás és CD-írás

Az egyrétegű lemezek írásakor az LG csak névében 12x-es, sajna egyetlen olyan 8x-os DVD+R lemezt sem találtunk, amelyet megírt volt maximális sebességgel. A 12x-es DVD+R írásról tudni kell, hogy igazából hivatalosan nem is létezik: a jó minőségű 8x-os lemezek számára fenntartott extra lehetőség ez, azonban egyetlen Verbatim, Philips, TDK, Primedisc DVD+R lemezt sem leltünk a hazai kínálatban, amit megírt volna ilyen tempóval. CD-írásban jóval gyorsabb, mint a NEC, de az írási minősége (a megírt lemezek C1/C2 hibaellenőrzése alapján) látványosan rosszabb, még ha a tesztprogramok eredményei nem is mutattak olyan súlyos hibákat, amelyek alapján óva kellene intenünk a felhasználókat az LG használatától. Az LG meghajtó legbántóbb fogyatékossága a borzasztó lassú lemezfelismerés. Talán a DVD-RAM írására is alkalmas bonyolult fejegység, vagy más konstrukciós sajátosság az oka annak, hogy sokszor 8-10 másodperc is eltelik, mire a behelyezett lemezt hajlandó felismerni a drive. Közben természetesen teljesen lefogja az adatbuszt, ami az automatikus lemezfelismerés bekapcsolt állapota esetén kimerevíti az egész rendszert – kész élmény, a 10 másodpercekre meg-megdermedő géppel dolgozgatni gyakori lemezcsere esetén. A NEC meghajtók (mind a 2500-asé, mind a 2510-é) hátránya az érzékeny olvasás: ha az írás szempontjából tökéletesnek titulálnám, akkor az olvasási képességei alapján kidobandónak kellene ítélnem őket. Borzasztó érzékenyek: hőmérsékletre, rázkódásra, a lemez állapotára – és nem is mindig lehet logikus indokot találni arra, miért nem olvasnak el bizonyos lemezeket. Az LG tökéletesen olvassa vissza az összes saját maga által megírt lemezét, az NEC az öt perccel korábban megírt korongot nem képes egy menetben visszaolvasni. Itt bizony jócskán alulmarad a NEC, amit csak azért bocsátunk meg neki, mert Audio-CD írásban magasan veri az összes jelenleg kapható DVD-írót.

PPéter

Grab rovat



Üdv mindenkinek! Nem igazán mondhatjuk, hogy a gatyarohasztó meleg miatt a strandon fekvő júzerek nem érnek rá számítógépezni, szóval biztosra veszem, hogy augusztusban is sokan olvasgattok Gamert (hacsak az időjárás nem normalizálódik valamelyest, hogy három egymást követő napon folyamatos napsütéssel örvendeztessen meg minket, lehetőleg a hétvégékre időzítve). Az érdeklődés hiányában elmaradó nyár helyett marad tehát a CD/DVD-írás hagyományos örömérzete, amely ugyan nem pótolja a kopaszra nyírt, nyakláncos pénzbehajtók negédes anyázását a szebb napokat is megélt Balaton-parti strandokon, viszont mégiscsak több a semminél. Nézzük, mi a termés erre a hónapra, ha már a félmeztelen lányok és fiúk (kinek a pap...) látványától megkímél minket a szeszélyes időjárás.

Szoftver-uborkaszezon? Dehogy!

Nincs ám pihenés a CD/DVD-író programok fejlesztőinél. Bár munkájuk nagy részében a tavaszi programverziók hibáit igyekeznek kijavítani (no meg persze újabb hibákat hoznak létre, hogy legyen melójuk ősszel is, hehe), az újdonságok meg körülbelül kimerülnek az újabb írók, meg a DVD+R DL írás támogatásának megvalósításában. Egyébként a DVD+R DL írással kapcsolatban alaptalanok voltak az előzetes félelmeink, miszerint borzasztóan bonyolult szoftveres rákészülést igényel. Egy nagy fránszkarikát: az ügyesen kidolgozott szabványnak köszönhetően az íróprogramok számára nagyrészt átlátszó a DVD+R DL írása, majdnem mindent a firmware végez, csupán egy kis optimalizálás jön jól a szoftver részéről (például, hogy hol, melyik állománynál célszerű a rétegváltást elhelyezni). A Nero múlt hónapban említett Daemon Tools inkompatibilitása megszűnt, a jelenlegi 6.3.1.17-es változat meglehetősen jónak mondható és szépen muzsikál a legújabb írókkal. Említésre méltó még a DVDDecrypter, hiszen nemcsak rippelésre, de írásra is egyre jobban használható: a tesztjeink szerint DVD+R DL írásra is kitűnően alkalmas program legutolsó 3.2.3.0 változata olyan sok javítást és okosságot tartalmaz, hogy az újdonságok listája ki sem férne ide. A jó öreg CDRWIN is kapott egy-két frissítést

DVD+R DL lemezek horror áron

A hazai kiskereskedelmi boltokban feltűntek az első DVD+R DL lemezek, Philips és Verbatim márkanév alatt (ugyanaz a Mitsubishi Chemicals MKM001 gyártókódú lemez található mindkét csomagolásban), egyelőre horror árakon: bruttó 4-5ezer forintot kell leszurkolnunk egy 8.5GB-os DVD+R Double Layer lemezért. Ha az ródod nem támogatja a DVD+R DL (DVD+R9) írását, akkor felesleges ilyen lemezt venned, nem tudsz vele mit kezdeni azon kívül, hogy gyönyörködsz benne. Ha viszont az íród (akár hivatalosan, akár firmware módosítással) támogatja a DVD+R DL írást, akkor bizony ki kell kalkulálni, vajon megéri-e a drága kétrétegű lemezre írni, amikor annak az áráért akár 10 darab jó minőségű egyrétegű lemezt is kaphatsz. A fórumokban sokan írják: nem is éri meg majd DVD+R DL lemezt venni, hiszen a gyári DVD-Video film alig drágább, mint egy ilyen üres korong. De ki mondta, hogy ezt mindenképp filmwarezre kell használni? Nem lehet mindent azzal a mércével mérni, hogy megéri-e kalózkodásra használni. Igenis vannak olyan felhasználói igények, ahol szükség van a nagyobb kapacitású lemezre, legyen az akár (egyelőre) tízszer drágább, mint egy feleakkora média. Ha neked nincs rá szükséged ilyen áron, akkor ne vedd meg – de ettől még másnak, más célra megfelelhet, és lesz ez még jóval olcsóbb is. A gyártók célja, hogy egy DVD+R DL lemez kicsivel kevesebbe kerüljön, mintha két darab DVD+R lemezt vennénk. Ennek elérése azonban akár 8-10 hónapot is igénybe vehet, ugyanis a gyártási költségek magasak és egyelőre kevés gyártónál, csekély számú gyártósoron állítanak elő ilyen lemezeket. Lapzártáig az említett Mitsubishin kívül a Ricoh üzemei kezdték el a DVD+R DL gyártást, a többi gyártónál csak őszre várható az indulás. A legtöbb cég termékpalettáján, például a Sony-val gyártató Eurodatánál is először a 16x-os DVD+R lemezek tűnnek majd fel, csak utána érkeznek a DVD+R DL korongok, ahogy az üzemek felkészülnek az újabb média nagytömegű gyártására.



Lassú a DVD-RAM?

Ahogy egyre népszerűbbek a DVD-RAM írására is képes LG meghajtók, úgy nő azon levélírók száma, akik a DVD-RAM írási sebességet reklamálják, miszerint lassú az adatok rögzítése a meghajtón és a lemezen feltüntetett értékhez képest. Igen, ez így van: pontosan a fele. Ugyanis a DVD-RAM egyik legnagyobb előnye, hogy technológiai sajátossága folytán az adatok rögzítése egy azonnali visszaellenőrzési teszttel együtt megy végbe, ami gyakorlatilag megfelezi az adatrögzítés effektív sebességét. Ugyan létezik

olyan alkalmazás, amely adatrögzítéskor képes lekapcsolni a DVD-RAM visszaellenőrzését, de én nem tartom célszerűnek: a DVD-RAM hatalmas előnye (óriási hátrányai mellett), hogy az adattárolás elvileg sokkal biztosabb, mint a DVD+RW és DVD-RW újraírható lemezeknél. Ha tehát RAM-ra írunk, akkor legalább használjuk ki ezt az előnyt, ha a hátrányairól hajlandók vagyunk elfeledkezni. A legújabb DVD-RAM szabvány már 5x-ös (effektív kb. 2.5x-ös) írást tesz lehetővé a legújabb meghajtókkal és lemezekkel – igaz, mifelénk a 3x-os DVD-RAM lemez is meglehetősen drága és ritka jószágnak számít. Sokan meglepődve konstatálják, hogy a DVD-RAM lemezekre kevesebb adat fér, mint a többi DVD+/-R(W) médiára, és azt kérdezik, vajon le lehet-e úgy „formázni" a DVD-RAM lemezeket, hogy azokra ugyanúgy 4.7GB férjen, mint a többi írható lemezre. Nem lehet. A DVD-RAM teljesen eltérő adatszervezésű, alapvetően más felhasználói igények kiszolgálására hivatott, mint a DVD+/-R(W), és nem lehet belőle egy ostorcsapással másféle lemezt varázsolni. Ugyanúgy tudomásul kell venni, hogy nem sok asztali lejátszó és DVD-ROM olvasó támogatja, tehát nem feltétlenül a legjobb háttértár, ha széles körben szeretnénk használni a kiírt DVD-Video anyagot.



Új meghajtók a láthatáron

Szeptember elején igazi bombát robbant a Pioneer: bejelentették legújabb DVD-írójukat, amely DVD-R és DVD+R lemezeket egyaránt 16x-os sebességgel írja, valamint a meglévő DVD+R DL 2.4x-es lemezek írását 4x-esen is hajlandó elvégezni (hogy ezek után milyen lesz a minőség, azt persze még nem tudjuk). Az új meghajtó a megszokott OEM előlappal is kapható lesz DVR-108 fedőnév alatt, de az igazi nagy durranás a dobozos DVR-A08 és DVR-A08XL meghajtó lesz, az A07-es sorozattal bevezetett extravagáns előlappal, amely az eddigi fekete és fehér színeken kívül most már ezüstös árnyalatban is pompázhat. Látványnak sem rossz új Pioneer drive, és ha élőben is hozza majd a specifikációban felsorolt képességeket, akkor bizony a Pioneer újra átveheti a rövid időre elvesztett dobogót a Plextor PX-712A írótól, amely jelen pillanatban a leggyorsabb DVD-író a piacon (kár, hogy DVD+R DL lemezt nem ír, mert akkor lenne csak az igazi). Szeptemberre várható még a Philips/BenQ páros 16x-os írójának európai piacra dobása is, szóval lesz izgalom bőven – ha pedig a gyártók ígéretének megfelelően időben megjönnek a tesztpéldányok, akár már egy hónap múlva is olvashatsz a Gamer hasábjain a legújabb írókról.

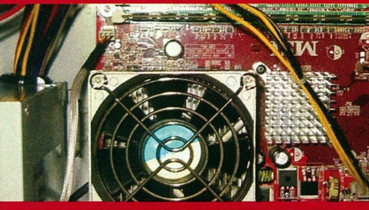
Elveszett adatok a DVD lemezeken

Kétségbeesett levelek jönnek, hogy eltűnt a Princo, Ritek, stb. lemezekről a korábban felírt adat, mit lehet tenni? Semmit. Ha pórul jársz egy lemezzel, akkor először is át kell gondolni, nem követtél-e valami hibát Te magad. Például indokolatlanul magas írási sebességet használni, csak azért, hogy öt vagy tíz percet nyerj, nagy butaság. Hiába van 4x-es sebességre ajánlva egy lemez, az nem azt jelenti, hogy az optimális adatrögzítés azon a tempón valósítható meg. Miért lehet pórul járni egy olcsó lemezzel? Nem szabad hogy megtévesszen az adatok tárolásának logikai szervezése (mivel digitális adathordozóként emlegetjük, hajlamosak vagyunk az írható CD/DVD-lemezeket tévedhetetlen adattárolóként aposztrofálni). A DVD-írás meglehetősen bonyolult folyamat. Az adatokat egy fizikailag előformázott „sorvezető" mentén felhordott vegyi anyagba égeti bele a lézersugár. Az adat visszaolvashatósága nagyban függ a sorvezető árok minőségétől (a műanyag korong gyártásakor használt alapanyagok összetevői, a fröccsöntés körülményei mind-mind visszaköszönnek itt, ugyanúgy, mint az olcsó tömeggyártásra jellemző hanyagságok – csökkentett préselési/előformázási idő, nem megfelelő környezeti állandók a gyártósoron stb.), tehát a lemez geometriai tulajdonságaitól és persze a lemezre felvitt hordozóréteg minőségétől, annak szabályos eloszlásától is. A hordozórétegnek teljes mértékben stimmelnie kell azzal az információval, ami a lemez elején található információs (ADIP/ATIP) zónában szerepel, különben a roszszul kalibrált DVD-író nem megfelelő erejű sugárral próbál majd adatokat rögzíteni és túl gyenge, vagy túl erős impulzus miatt lesz kevésbé olvasható vagy olvashatatlan a jelsorozat része vagy egésze. A DVD+R egyébként itt tér el nagyban a DVD-R szabványtól: utóbbi a gyártás egy későbbi fázisában, egy úgynevezett „prewriting process" során kapja meg a előformázási adatokat (a már említett sorvezetőt), míg a DVD+R a CD-R(W) lemezekhez hasonlóan a préseléssel együtt megkapja a sorvezető jeleket és az ADIP/ATIP zónát. Tehát sok mindenen múlik, hogy egy lemez milyen minőségű: a gyártás során be nem tartott előírások következtében előfordulhat, hogy a kész műanyag korong „szellőzést" enged a hordozóréteg számára, így az a levegő hatására sérül, a fémtartalmú tükröző réteg oxidálódik, homályossá válik, helyenként olvashatatlanná téve az adatokat, vagy már az írás teszi lehetetlenné biztos adatrögzítést. Félreértés ne essék: ez a minőségromlás, öregedés minden lemeznél bekövetkezik, csak nem mindegy, milyen szintről indul el a folyamat, és honnan meddig esik le a minőség. A jó lemezek jó műanyagból készülnek, a hordozóréteg pontosan megegyezik a kalibrációs adatokban megadottakkal, a tükröző- és címkefelület hiánytalanul illeszkedik a hordozórétegre, a lemez nem torz, jól kiegyensúlyozott: így az írás során stabil, szép jeleket tud égetni az író, és utólag nem kell kínlódnia a meghajtónak a dekódolás során, amikor visszaolvastatod. A rossz lemezeknél – főleg ha a gyors írás miatt még rosszabb a rögzített jelek formája, azaz visszaolvashatósága – az elkerülhetetlen minőségi visszaesés már olyan károkat okozhat, ami adott esetben teljesen olvashatatlanná teheti a korong egyes részeit, akár már egy-két héttel az írást követően.

Legyetek jók, és ha süt nap, akkor menjetek kifelé!

PPéter

Hardver fórum



Sziasztok! Mintegy az előző havi cikk folytatásaként ismét egy videovezérlőt fogunk tuningolni, de ezúttal lényegesen komolyabban. Felhívom mindenki figyelmét arra, hogy az átalakítást kizárólag saját felelősségére alkalmazza, az esetleges károkért semmilyen felelősséget sem vállalunk!!

Az ATI 9800 Pro napjaink egyik legnépszerűbb videovezérlője. Kapható 128 és 256 MB-os kivitelben is. A 256 MB-os 9800 Pro készült R350-es grafikus maggal is, a két modell között az a különbség, hogy a kártya DDRII szabványú memóriákkal épült fel, és a hagyományos DDR memóriákhoz képest kissé magasabb memória-késletetést a gyártók magasabb memória-órajellel kompenzálták.

Mint az eddigiekből talán kiderült, a jelenlegi áldozat egy ATI 9800 Pro 256 MB-os kártya. Ebből fogunk gyártani lényegesen magasabb teljesítményű ATI 9800 XT-t.

Az ATI 9800 Pro sem lassú, de az ATI 9800 XT lényegesen gyorsabb. Megéri tehát foglalkozni az átalakítással. Mindkét kártya az ATI R360-as grafikus magra épül, a különbség a bioszban van. Az ATI 9800 Pro biosza nem engedi a kártyát a hivatalos, 380 MHz-es grafikus mag, illetve a 350 MHz-es memória-órajel felett működni, megakadályozza a meghajtóprogram OVERDRIVE funkcióját, és lekapcsolja a grafikus magba épített hőmérő diódát így butítva le a kártyát. Na, de mi se a hathúszassal jöttünk, hegesztettünk már eleget az elmúlt pár év alatt, nehogy már egy biosz kifogjon rajtunk...

A dolog rém egyszerű. Keresünk egy megfelelő ATI 9800 Pro kártyát, beleírunk egy megfelelő ATI 9800 XT bioszt, és a dolog nagyja ezzel kész is. De csak a nagyja. Az apraja a nehezebb, ugyanis a magasabb órajelek miatt az ATI 9800 Pro hűtése nem elégséges. Nézzük meg a két kártya közötti különbségeket.

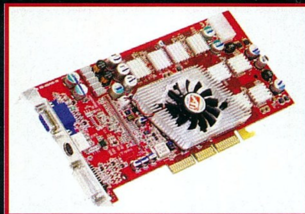


Sapphire ATI 9800 XT, réz hűtőbordával, hűtött memóriachipekkel, nagy ventilátorral.



Sapphire ATI 9800 Pro, lényegesen silányabb hűtéssel, hűtés nélküli memóriachipekkel.

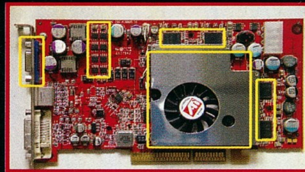
Mint látjuk, a két kártya felépítése a hűtés kivételével gyakorlatilag teljesen azonos. Figyelem, a régebbi, R350-es grafikus maggal szerelt ATI 9800 Pro nem alkalmas az átalakításra!!!



Ez a 256 MB-os ATI 9800 Pro még a régi grafikus maggal készült, ne is kísérletezzünk vele!!

Mindenekelőtt gondoskodnunk kell megfelelő hűtésről a grafikus mag és a memóriachipek számára. Erre számtalan barkács, illetve gyári megoldás létezik, a gyakorlatlanabb felhasználóknak inkább a gyári megoldást javasolnám, mert a Sapphire ATI 9800 Pro alumíniumlemez hűtőborítása megakadályozza a közismert memóriachip-bordák felragasztását. De ha valaki merész, akkor fűrész és reszelő segítségével megfaraghatja az eredeti bordát úgy, hogy elférjenek a memóriahűtők, a kisméretű ventilátort kiépíti, és a bordára ültet egy nagyobb teljesítményű ventilátort. Ez a lehető legolcsóbb megoldás.

De mielőtt bármilyen huncutságban is törnénk a fejünket, meg kell vizsgálnunk, hogy kártyánk valóban alkalmas-e a módosításra. Azonosításra az következő kép szolgál:



Ha kártyánk a sárgával jelzett azonosító jegyek mindegyikével rendelkezik, a memóriachipek típusa pedig **HY5DU573222-AFM25**, akkor nekivághatunk a munkának. Azaz legelőször módosítjuk a gyári hűtést, vagy beszerezzük az újat. Egyes források szerint a memóriachipek hűtése felesleges. Szerintem nem az, párszáz forintért beszerezhető egy készlet hővezető öntapadó fóliával ellátott kis hűtőborda, ezek a memóriachipekre ragasztva tökéletesen megfelelnek a célnak. Szereljük le a hűtést, építsük ki a ventilátort belőle. Ragasszuk fel a memóriahűtő bordácskákat, ügyelve arra, hogy semmilyen alkatrészhez ne érjenek hozzá. Én részemről nem bízom a hővezető öntapadó fóliában, ezért a fóliát lehúzom a bordáról, a bordát alkohollal megtisztítom, a memóriachip közepére teszek egy kis gyufafejnyi szilikonpasztát, a memóriachip négy sarkára pedig egy-egy csepp pillanatragasztót. Rányomom a bordácskát, nyomva tartom 1 percig, és kész. Így hagyom egy órát, hogy a pillanatragasztó biztosan megkössön. A leszerelt hűtést visszapróbálom, és ahol a bordácskákkal ütközik, ott bejelölöm, majd fűrésszel-reszelővel méretre igazítom. Szilikonpasztával bekenem a grafikus chipet, és a bordát visszapattintom. Ha ez megvan, ráültetek egy megfelelő méretű, 6 x 6-os ventilátort, és a sok egyébre is jól használható pattex-pisztollyal rögzítem. Ez az a szerszám, amelyik a konnektorba dugva felmelegíti a vele együtt kapható különleges műanyagrudat, ezzel a ventilátort alul úgy kenem körbe, hogy bőven jusson a bordára is. Kihűlés után megfelelően rögzít, nem kell fúrni-faragni, bármikor viszonylag könnyen eltávolítható.

Ha a hűtéssel megvagyunk, vágjunk bele a munkába. Szükségünk lesz a következőkre:

1db Dos-boottal rendelkező floppy lemez, leellenőrizve mondjuk a Norton DiskDoctorral, nincs-e fizikai hiba rajta.

A bioszt átíró flash-programra, letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/flash13.zip

A beírandó biosz-fájlra, letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/9800xt.zip

Biztonsági okból egy működőképes PCI buszos videovezérlőre.

A letöltött zip fájlokat bontsuk ki, a bennük található flashrom13.exe, illetve 9800xt.rom nevű fájlokat másoljuk át a floppylemezre.

A számítógépet a bioszban állítsuk át floppybootra. Bootoljunk be az előkészített floppylemezről. Amikor feltűnik a régen látott Dos-prompt, azaz

a „A:\>", akkor legelőször mentsük ki a lemezre a meglevő bioszt. Írjuk a parancssorba: **flashrom -s 0 old.rom**

Ezzel old.rom néven lemezre mentettük a régi bioszt. Ha ezzel megvagyunk, írjuk a parancssorba a következőt: **flashrom -f -p 0 9800xt.rom**

Ezzel a paranccsal írjuk be a videovezérlő bioszába az új bioszt. Ha mindezzel megvagyunk, indítsuk újra a gépet. Ha bejön a normál boot-képernyő, akkor minden rendben. Máris boldog tulajdonosai lettünk egy 9800 XT kártyának. Ha nem, azaz a képernyő szemetes, vagy egyáltalán nincs kép, akkor sem kell kétségbe esni. Egy szabad PCI slotba dugjuk be a PCI buszos videovezérlőt, csatlakoztassuk a monitort. Bootoljunk be a floppyról, és a parancssorba írjuk be: **flashrom -f -p 0 old.bin**

Ezzel – ellenőrzésképpen – visszaírjuk a kártya eredeti bioszát. Kapcsoljuk ki a gépet, vegyük ki a PCI buszos kártyát, indítsuk újra a gépet, ellenőrizzük, minden rendben van-e. Ha igen, akkor kíséreljük meg ismét beírni az új bioszt. Ha megint nem jó, akkor feltehetően sérült az új biosz-fájl, írjuk vissza a régit, töltsük le ismét az újat, ellenőrizzük a floppylemezt. Ez csak látszólag tűnik bonyolultnak, a gyakorlatban néhány perc alatt lefut az egész. Ha végre sikerült beírni a 9800 XT bioszt, akkor állítsuk vissza a rendes bootsorrendet, és hadd induljon az XP. Ha a grafikus felület megjelenik, akkor az ATI



És megjelent az OVERDRIVE menüpont is, a hőmérsékletet is látjuk.

Catalyst meghajtóprogram jellemzőinél ellenőrizhetjük, mi történt.

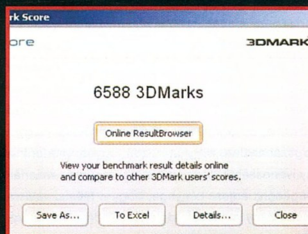
A 128 MB-os kártyák tulajdonosai se keseredjenek el. Nekik is van megoldás, mégpedig a következő: Ha a kártyán található memóriachipek típusa Samsung 8E-GC2A, vagy Hynix HY5DU283222A F-28, akkor a kártyák egész biztosan az R360-as maggal készültek. Még egy hasznos azonosító lehet a gyári hűtőborda rögzítése is. Az R360-as, azaz a módosítható kártyákon a hűtőbordát fekete műanyag-patentok rögzítik, amíg a régebbi kártyákon a rögzítés aranyszínű fémrugókkal történt. A módosítás teljesen azonos a fentiekkel. A Samsung ramos kártyák tulajdonosai töltsék le a web.matavnet.hu/oldman1/sam128xt.zip nevű fájlt, a Hynix ramoshoz pedig a web.matavnet.hu/oldman1/hyn128xt.zip nevűt. Ugyancsak töltsék le a web.matavnet.hu/oldman1/flash223.zip-et is. A bioszírás menete azonos a 256 MB-os változatnál említettekkel, értelemszerűen a parancssorba a használni kívánt rom fájl nevét kell beírni. Az eredeti biosz elmentése, valamint a hűtés megerősítése itt is kötelező.

Mindkét esetben erősen javasolt eltávolítani a régi meghajtóprogramot, és letölteni, majd installálni a web.matavnet.hu/oldman1/omega.zip-et. A 128 MB-os kártyák átalakítása után azonban nélkülöznünk kell az OVERDIVE menüpontot, miután ezek nem az XT, hanem a Pro referenciára épülnek. Ezzel azonban könnyedén együtt lehet élni.

A 128 megás kártya teszteredményei átalakítás előtt és után:

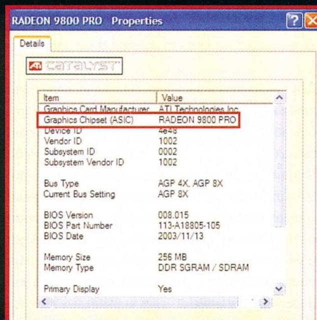


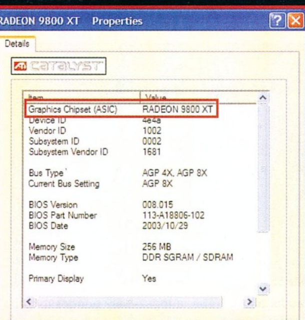
Előtte.

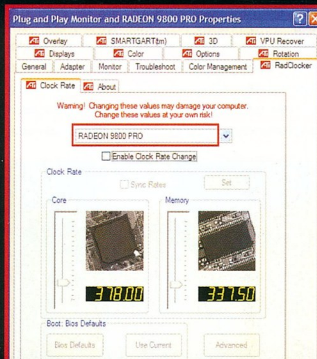


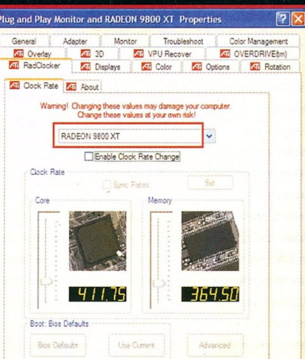
Utána.

Miután ma ár/teljesítmény viszonylatban messze a legjobb vétel a 9800 Pro, melyet a feltételek megléte esetén pillanatok alatt átalakíthatunk XT-vé, szerintem mindenképpen megéri foglalkozni a dologgal. A 256 és 128 MB-os 9800 Pro kártyák teljesítménye közel azonos. A többletmemória kizárólag az FSAA beállításoknál érezteti hatását. Tehát ha valaki most azzal a céllal akarná megvenni a lényegesen olcsóbb 9800 Prót, hogy átalakítsa, nyugodtan dönthet a 128 MB-os kivitel mellett.



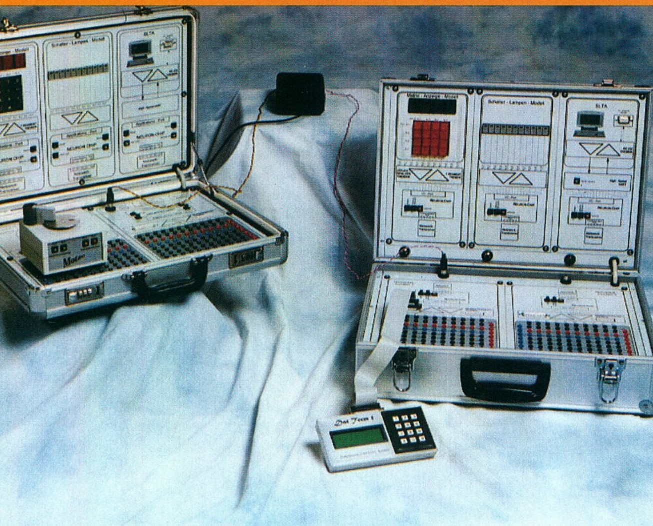






Átalakítás előtt 9800 Pro, utána 9800 XT

Old Man



Sziasztok kedves olvasók! Örömmel tapasztaltam, hogy az elmúlt hetekben többen fordultatok hozzám jogi jellegű kérdésekkel, így e cikksorozat elindítása bizonyára nem volt hiábavaló. Számos olyan téma maradt, amely talán még a jog világától idegenkedő emberek érdeklődésére is számot tarthat, azonban a keretek végesek (elvégre nem jogi szaklapot olvasgattok), így most már nagyon be kell osztanom az oldalakat. A címben szereplő témákon kívül mindenképpen szeretnék majd pár szót szólni a szerzői jogok megsértésének következményeiről, továbbá ha lesz rá lehetőség, akkor a chipek topográfiájáról, illetve egyéb iparjogvédelmi kérdésekről is (és remélhetőleg egy-két olvasói kérdést szintén be tudok majd préselni). De most lássuk azt a bizonyos örökzöld témát (miáltal tán Brazil mesternek sem kell majd ilyen tartalmú levelek tömegével terhelnie többé a levrov korszakos gondolatok vizuális interpretációjára teremtett, arany betűkkel cirádázott, örökbecsű, míves oldalait:).

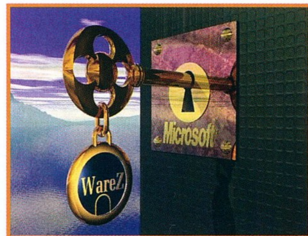
GAMER JOGTÁR IV.

A „warez“ tevékenység jogi megítélése

Egy a jelszó: „tőcsed, boncsad“! Jogi értelemben olyan tevékenység, hogy „warezolás“ (ahogyan divatos szóval mondani szokás) természetesen nem létezik. Azt javaslom, először is nézzük meg, milyen jogi kategóriába sorolható. Bizonyára emlékeztek rá, hogy a korábbiakban a szerző vagyoni jogainak tárgyalása során a többszörözés, a terjesztés, a nyilvános előadás és az átdolgozás mellett a nyilvánossághoz való közvetítést is említettük. A törvény értelmében a szerző kizárólagos joga, hogy művét sugárzással (vagy a jogszabályban meghatározott egyéb módon) a nyilvánossághoz közvetítse, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Lényege, hogy a felhasználás a műpéldány akárcsak időleges átadása nélkül valósul meg. Az alkotást a helyszínen nem lévő személyi körnek, mint nyilvánosságnak teszik közvetlenül hozzáférhetővé úgy, hogy az elektromágneses, vagy más jelek formájában továbbított művet gépi eszközzel (vevőkészülékkel) visszaalakítva, mint képeket, hangokat, jeleket lehessen érzékelni. A közvetítés módja sugárzás, vezeték, vagy bármilyen nem anyagi átvitel lehet. Maga a felhasználás, a vételi mozzanat tényleges realizálódása természetesen már nem feltétel, tehát a nyilvánosság már akkor megvalósul, ha a műszaki lehetőségek határain belül a rendszerhez bárki csatlakozhat, szolgáltatásait bárki igénybe veheti. Bár az internetes közvetítés nem tartozik a sugárzás fogalmi körébe, a jogszabály gondoskodott a megfelelő háttérről, hiszen kimondja: *„a szerzőnek az is kizárólagos joga, hogy művét – másként, mint sugárzással... – a nyilvánossághoz közvetítse, és hogy erre másnak engedélyt adjon. E joga kiterjed különösen arra az esetre, amikor a művet vezeték útján vagy bármely más eszközzel vagy módon úgy teszik a nyilvánosság számára hozzáférhetővé, hogy a nyilvánosság tagjai a hozzáférés helyét és idejét egyénileg választhatják meg“.* Ezek az interaktív műlehívásos kapcsolatok olyan komplex folyamatok, amelyeknek szerzői jogi szempontból értékelhető egyéb más elemei is vannak. Gondoljatok bele, hány különféle mozzanat nyerhet itt önálló jogi értékelést. Ahhoz például, hogy a szerverről le lehessen tölteni adatokat (műsorhordozó digitális jeleket), először is a gép merevlemezére fel kell azokat másolni (többszörözés). Ez máris felvet rengeteg kérdést, például milyen művé(ke)t másoltak, hányszor stb. Aztán itt van maga a nyilvánossághoz közvetítés, aminek (a szerző engedélye hiányában, kivéve, ha a cselekmény nem tartozik a már tárgyalt szabad felhasználás körébe) büntetőjogi konzekvenciái ugyanúgy megállhatnak, mint a polgári jogiak. Továbbá ott a letöltési mozzanat, amelynek során szintén megvalósul a rögzítés. Nem is beszélve arról, hogy a mű „on-line lehívásával“ együtt járhat annak képernyőn való megjelenítése is (hacsak nem az egyik gép tárolóegységéből a másikába történő fájltranszferről van szó), ami ugyancsak szerzői engedélyköteles lehet.



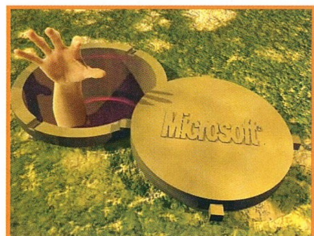
Az internetes állományok letöltésének jogi megítélése. Azt, hogy mit, milyen módon szabad letölteni, és mit nem, a korábbiakban nagyjából érintettük. Itt csak a könnyebb megértés kedvéért, és vázlatosan adnék rövid áttekintést. Az már a szabad felhasználás, és különösen a többszörözés jogának tárgyalásakor elhangzott,



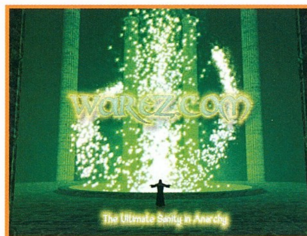


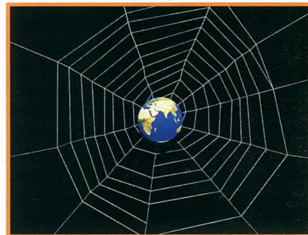
hogy *„természetes személy magáncélra a műről másolatot készíthet, ha az jövedelemszerzés vagy jövedelemfokozás célját közvetve sem szolgálja. E rendelkezés nem vonatkozik az építészeti műre, a műszaki létesítményre, a szoftverre és a számítástechnikai eszközzel működtetett adatbázisra, valamint a mű nyilvános előadásának kép- vagy hanghordozóra való rögzítésére".*

Jogi szempontból a letöltés gyakorlatilag nem más, mint a mű többszörözése. Így tehát – a fent szereplő öt kategóriát figyelembe véve – zene (beleértve az mp3 állományokat is), továbbá film (és minden egyéb, a felsorolásba nem tartozó mű) lehívása az internetről nem jogellenes, hiszen a szabad felhasználás, ezen belül is a magáncélú másolás körébe tartozik, amihez (természetesen a törvényi feltételek betartása mellett) nem szükséges a szerző engedélye. Még akkor is így van ez, ha a felhasználó illegálisan üzemeltetett kiszolgálóról szerezte a fájlokat. Más lapra tartozik azonban a szoftver, hiszen az – mint a jogszabály szövegéből is látszik – még magáncélra sem másolható szabadon. A törvény kizárólag az ún. biztonsági másolat készítését engedélyezi (erről majd következő alkalommal, a szoftverek speciális szabályai tárgyalásakor lesz részletesebben szó). Aki tehát az internetről jogvédett szoftvert tölt le, jogsértést valósít meg, ide nem értve természetesen a szabadon felhasználható (freeware) programokat. Fontos hangsúlyozni, hogy a tilalom értelemszerűen visszafelé is igaz. Tehát aki filmet, zenét, szoftvert, vagy bármely egyéb művet a szerző engedélye nélkül feltölt a mások által szabadon elérhető szerverre (azaz nyilvánossághoz közvetít), jogellenes magatartást valósít meg. Ami az FTP üzemben tartóját illeti, mindenképpen felelősséggel tartozik (már ha nincs engedélye, hiszen természetesen léteznek szerzői engedéllyel, díjazás ellenében nagyon jól működő online hanglemez-, és film-"boltok" is). Nem mentheti ki magát például azzal, hogy a szerveren lévő filmek, zenék magáncélú másolatok, hiszen az internet közvetítésével hozzáférhetővé teszi azokat a nyilvánosság számára. Nem hivatkozhat arra, hogy anyagi ellenszolgáltatást a tevékenyégért nem kapott, és azzal sem védekezhet, hogy a tőle letöltött állományokat ténylegesen senki nem használta, hiszen – még ha kivételes esetben bizonyítható is lenne ilyesmi – a jogi megítélés szempontjából ez irreleváns. Ha ellopok egy CD-t a boltból, később én sem menthetem ki magam azzal, hogy bár elloptam, végül is egyszer sem hallgattam meg, mert ez senkit sem fog érdekelni. A témához szorosan kapcsolódik a fájlcserélő rendszerek kérdése is. Ez többszereplős ügy, hiszen egyesek letölthetővé teszik az adatokat, mások letöltik a felkínált állományokat, megint mások pedig működtetik a rendszert, összeállítják a listákat. Tiszta sor, hogy aki a P2P hálózat révén bármilyen művet szerzői engedély nélkül másokkal megoszt, jogot sért. Ha valaki csak letölt, de nem oszt meg semmit (vagy folyamatosan törli az állományokat saját mappájából) az viszont nem vonható felelősségre.



A szolgáltatók felelőssége. Általánosságban elmondhatjuk, hogy a szerzői művek, és egyéb védett teljesítmények lehívásos hozzáférhetővé tételét megvalósító tartalomszolgáltatók felelőssége az egyes szerzői jogi törvények alapján megáll, másrészről pedig a WIPO (a Szellemi Tulajdon Világszervezete) egyezmények értelmében a hálózati hozzáférést biztosító szolgáltatók szerzői jogi felhasználás megvalósítása híján nem felelnek. A közbülső internetes szolgáltatók felelősségének kérdését rendezi az Európai Közösség 2000/31-es Irányelve, amikor velük szemben bizonyos felelősségkorlátozó intézkedések alkalmazását írja elő. Az irányelv 15. cikke értelmében az ott megjelölt tevékenységek során a tagállamoknak nincs általános kötelezettségük arra, hogy a szolgáltatókat a továbbított, tárolt információ megfigyelésére kötelezzék, vagy hogy ténylegesen kutassák a jogellenes tevékenységekre utaló tényeket és körülményeket (ez persze nem zárja ki bizonyos speciális ellenőrzések végrehajtását). Az irányelv előbb részletezett rendelkezései természetesen csak a vagyoni felelősség alól mentenek fel, de nem befolyásolják a bíróságok, vagy egyes adminisztratív hatóságok által adott esetben megkövetelt ideiglenes intézkedéseket a jogsértések megelőzésére, valamint megakadályozására, beleértve a jogellenes tartalom eltávolítását, illetve az ahhoz való hozzáférés meggátlását. Jelentős lépést jelent hazánkban a felelősségi rendszer kidolgozásában az ARTISJUS-nak az ún. kisjogos irodalmi és zeneművek internetes közvetítésére tekintettel meghatározott „értesítési és eltávolítási eljárása", valamint az ahhoz kapcsolódó felelősségi rendszer. Ez annyit tesz, hogy amennyiben a szolgáltató az ARTISJUS által jogsértőnek vélt műveket a jogkezelő által meghatározott formai követelményeknek megfelelően a számára eljuttatott felszólítás alapján eltávolítja, mentesülhet a felelősség alól. A szolgáltató egyúttal értesíti a tartalomszolgáltatót, aki erre az értesítésre meghatározott időn belül nyilatkozhat. Ha nem nyilatkozik, vagy a jogsértést nem vitatja, a mű határozatlan időre lekerül a szolgáltató honlapjáról. Ha vitatja azt, és az előírtaknak megfelelően adatokat szolgáltat saját magáról, a szolgáltató visszateszi a tartalmat. Az ARTISJUS ezt követően mérlegeli, hogy egyéb jogi útra tereli-e az ügyet, és a tartalom ismételt eltávolításra kerül-e. Ez elvileg viszonylag gyors (néhány hetes) folyamat, feltéve, hogy az érintett felek együttműködése megvalósul. Ez a szolgáltatónak mindenképpen érdeke, mert ez az egyetlen módja annak, hogy a szerzői jogi szigorú, objektív típusú felelősség alól a fenti felhasználási cselekményeket végző szolgáltató mentesüljön. A jelenlegi helyzet szerint a tartalomszolgáltatók – adott esetben külföldről – ellenőrzés nélkül köthetnek akár fiktív névre is tárhely bérleti szerződést, így a szerzői jogsértéssel összefüggő igények velük szemben a gyakorlatban sokszor nem érvényesíthetők. A tárhely- és egyéb internetes szolgáltatók csak akkor végezhetnek szabadon ideiglenes többszörözéseket, ezekért akkor nem felelősek, ha a felhasználásra magának a tartalomszolgáltatónak van szerzői engedélye. Ilyen ideiglenes többszörözés lehet a felhasználók által kezdeményezett keresés (böngészés), kutatás szoftverekkel való megkönnyítése, vagy a gyorsító tárolás egyes fajtái.





No, hely hiányában ennyit mostanra a jogászkodásból, de továbbra is biztatlak benneteket, ha bármilyen óhaj, panasz, kérdés merülne fel, írjatok bátran! Mindenkinek sok érett görögdinnyét kívánok, találkozunk a jövő hónapban!

Sz@by

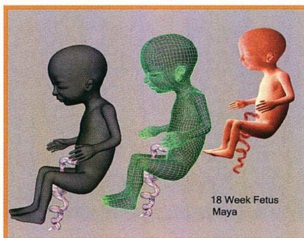
Szeretettel köszöntök minden kedves olvasót a 3D-s világ alapfogalmait bemutató körutunk következő állomásán. Előző alkalommal főképpen a Z-buffer szerepéről volt szó, azonban az S3 Virge chipjének tárgyalásakor már a bilinear és a trilinear filtering, továbbá a mip-mapping elnevezések is felbukkantak. Az említett eljárások a textúrázással összefüggésben jutnak szerephez, most ezekkel fogunk részletesebben megismerkedni.

DIRECTX EVOLÚCIÓ III.

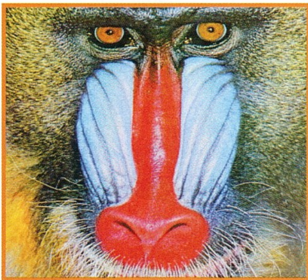
A képalkotás folyamata

Mielőtt konkrétan rátérnénk az egyes textúrázási megoldásokra, azt javaslom, tisztázzuk egy rövid áttekintés keretében, hogy a monitoron látott 3D-s jelenetek képei milyen folyamatok révén születnek.

1. Első lépésben a grafikus API-n keresztül beérkeznek a 3D-s világ legkisebb önálló építőelemeiként meghatározható vertexek (melyek rendelkeznek x, y és z koordinátákkal), továbbá a textúrák (adott felbontású bit-képek, azaz bitmapek). Azokat a grafikus adatokat nevezzük bitmapnek, amelyek esetében minden egyes képpont egy vagy több bit által kerül ábrázolásra.
2. A rendelkezésre álló vertex adatokból a következő lépésben megtörténik a háromszögképzés (idegen szóval triangularisation, vagy tesselation), ezek lesznek az objektumok felületének építőegységei.
3. A háromszögekből felépített poligonokat ezután transzformálni szükséges, azaz a kamera nézőpontjának megfelelően kell megjeleníteni azokat (geometriai transzformáció). Ez a feladat a központi processzorra vagy a geometriai társprocesszorra hárul. Transzformáció alatt alapvetően három műveletet értünk. Első a méretezés (skálázás-scaling), melynek során az adott 3D-s objektumot megfelelően kicsinyítjük vagy nagyítjuk. Ezt követi az áthelyezés (translation), amikor a tárgy a kívánt pozícióba kerül. Végül a forgatás (rotation) révén megtörténik a poligon megfelelő helyzetbe állítása. A háromszögek mérete egyébként nem lényeges, egypixelestől a végtelenig terjedhetnek (elméletben persze), a



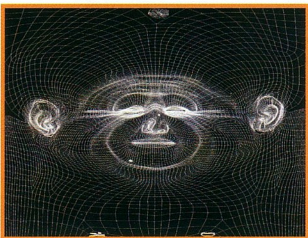
számítógép számára ugyanis a csúcspontok fontosak, amelyekkel számolni tud.
4. Az így rendelkezésre álló geometriai adatok, valamint a textúrák felhasználásával ki kell számolni a háromdimenziós jelenetet (scene). Itt két fontos lépés érdemel említést. Egyrészt a clipping, ami a tér ama részeinek „törlését" foglalja magában, melyek az aktuális nézőpontból nem látszanak, tehát a látómezőn kívülre esnek, hiszen azokat nem szükséges kiszámítani. Fontos mozzanat továbbá a textúrázás és a képkorrekció, ami azt jelenti, hogy az elkészített 3D-s jelenetet megfelelően le kell képezni a monitor síkjára. Ekkor természetesen szükséges meghatározni azt, hogy az egyes pixelek milyen színűek lesznek (a pixelek színét meghatározó eljárás neve raszterizáció). Ez úgy valósul meg, hogy a már megadott textúrákat és 3D-s objektumokat kombináljuk, valamint kiszámoljuk a megjelenített vizuális hatásokat (fény-árnyék, tükröződés, részecske-effektusok stb.) is. Ez a folyamat így egészében voltaképpen a renderelés. Azért is nagyon fontos például, hogy a 3D-s játékok magas színvonalú engine-re épüljenek, mert ilyen módon az átvezető animációk is a szoftver saját motorjával készülhetnek, és nem keletkeznek az egyes jelenetek között éles, a játékmenetet szétdaraboló vizuális váltások. Kiváló példa erre a Doom 3 Engine, amely olyan fejlett technológiai eszköztárral rendelkezik, hogy a valós idejű játék grafikai színvonalától az előre kiszámolt jelenetek semmiben sem jelentenek eltérést, így a játékosnak az átvezető képsorok alatt is folyamatosan olyan érzése van, mintha benne „élne" a pergő akcióban. A renderelés közben egyéb képminőség-javító eljárások is végrehajtásra kerülnek, mint például a szűrés (filtering) és az élsimítás (anti-aliasing), de természetesen a mai hardveres feltételek mellett ezek valós idejű alkalmazása sem jelent gondot. Azt még hozzá szeretném tenni, hogy a textúrázás és a képkorrekció különválasztása legtöbbször nem lehetséges, mivel egy pixelen a ciklus alatt több textúrázási, illetőleg korrekciós művelet is végrehajtásra kerülhet. Fémlapok esetében például gyakran ábrázolni kell az egyenetlen anyagot, majd azt filterezni, ugyanakkor a fényes felület tükröződését szintén meg kell jeleníteni, majd magát a tükörképet is szűrni szükséges. A folyamatot rendkívül meggyorsítja, ha csak azoknak a pontoknak számoljuk ki a színét, amelyek egyébként is láthatók a képernyőn. Erre szolgál a múlt hónapban kivesézett Z-buffer eljárás, azaz, ha van két olyan pixelünk,



amelynek x és y koordinátája is megegyezik, akkor csak azt kell kirajzolni, amelyiknek a z értéke (a z tengelyen elfoglalt helye) kisebb, tehát eltakarja a másikat.

5. A vázolt metódus révén előálló pixelek végül a korábban szintén tárgyalt frame bufferbe kerülnek, onnan pedig a videokártya kiröpíti őket a képernyőre.

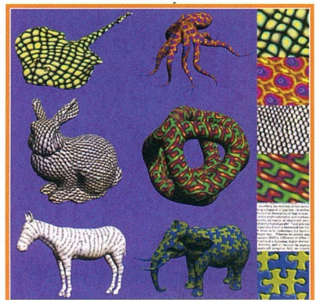
A filterezés. Miután a háromszögek meghatározásával a háromdimenziós világ váza létrejött, a következő lépésben – mint említettem – meg kell határozni, hogy a képen megjelenő pixeleknek milyen színük legyen. Ennek a színnek az alapja egy textúra-térképen található, ami gyakorlatilag a textúrázott 3D-s objektum két dimenzióban, azaz síkban történő leképzése. Biztosan láttatok már ti is ábrát arról, hogyan néz ki például egy karakter arca, ha sík képre vetítjük. Egyébként itt visszautalnék arra a már többször említett tényre, hogy figyelembe kell venni, hogy a számítógép által generált 3D-s világ sem „valóságos" 3D, még akkor sem, ha egyébként magát a virtuális teret szabadon bejárhatjuk, objektumait valamennyi irányból megvizsgálhatjuk. Akkor lenne mindez ténylegesen háromdimenziós, ha működés közben, valós időben is meg tudnánk szemlélni a jelenetet „kívülről" bármely perspektívából, nem csak síkban, kétdimenziósra „torzítva", a monitor képernyőjén keresztül. Erről azonban egyelőre nincs szó, bár a holografikus megjelenítéssel kapcsolatos kutatások azért bíztatóan haladnak. A texel fogalmát korábban szintén érintettük: a textúra-térkép egy pixelnyi textúrája. A feladat az, hogy meg kell határozni, mely texeleket vegyük figyelembe az egyes pixelek színének kialakítása során. Az egyszerűség kedvéért nézzünk egy példát. Tegyük fel, hogy 800x600-as pixelméretben szeretnénk megjeleníteni a kívánt képet. Ez tulajdonképpen olyan, mintha egy 800x600 lyukból álló szűrőn keresztül néznénk a jelenetet. Elvileg tehát a pixel színe olyan lesz, amilyet a hozzá tartozó lyukon keresztül látunk. Ez viszont azért nem eredményezne jó megoldást, mert a valóságban leggyakrabban több színes pontot (texelt) érzékelhetünk a „szűrő" valamennyi pixelméretű résén át. Amennyiben a vizsgált alakzat rácsunkra merőleges, akkor kör alakban, ha nem merőleges, akkor pedig ellipszis alakban látunk egy adott pontcsoportot.



Pont-mintavételezés (point sampling). A legegyszerűbb textúrázási eljárás az, ha az adott textúrában a megjeleníteni kívánt kép minden egyes pixeléhez megkeressük a legközelebbi odaillő texelt. A megoldás előnye, hogy nem igényel nagy sávszélességet, illetőleg memóriát. Hátránya azonban, hogy nem valami szép. Egyrészt azért, mert amint egy nagyobb felülethez közel megyünk, úgy lesz a kép egyre pixelesebb (kockásabb), hiszen több pixelhez is ugyanaz a texel tartozhat, ugyanolyan színnel, így nincs színátmenet, és például egy 64x64-es felbontású textúra képe tölti be ilyenkor a 800x600 pixeles képernyőt. A másik gond a textúra szétesése, ugyanis amikor túl nagy egy felület, akkor a perspektivikus ábrázolási rendszerből is adódóan a képernyőtérben rendelkezésre álló egyre kevesebb hely miatt nem fér fel az egész textúra, és számos texel lemarad a képről. Magyarul, egy pixel helyére több texel is illik, de a pont-mintavételezés ezek közül csak egyet választ ki. Így pedig az eredetitől teljesen eltérő, rendszertelen textúramintázat alakulhat ki.

Bilineáris szűrés (bilinear filtering). Ez az eljárás már kör alakban dolgozik, azaz a pixel színének meghatározásakor nem csak a közvetlenül odaillő texelt veszi alapul, hanem annak három szomszédját is, és így a végső texel színe a négy textúraelem színének átlagolásával jön létre. A „bilineáris" elnevezés is a 2x2-es közelítésből ered, hiszen mind horizontális, mind vertikális irányban keressük az adott texelhez legközelebbi két másikat. Eme eljárás eredménye az előzőhöz képest már sokkal szebb, segítségével megakadályozható a textúra szétesése, a pixelesség helyébe pedig homályos kontúrok, elmosódott színek lépnek. Azonban a bilineáris szűrésnek is vannak hátrányai. Egyrészt pontatlan, hiszen kör alakú, 2x2-es mintavételezéssel dolgozik, így az aktuális nézőpontra nem merőleges objektumok esetében torzítás alakulhat ki. Másrészt a pont-mintavételezéshez képest négyszer nagyobb sávszélességet igényel.

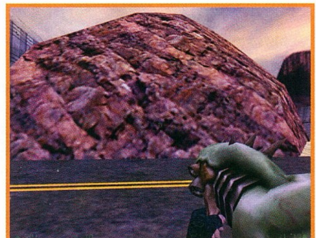
MIP-mapping. Az elnevezés előtagja latin eredetű, és nagyon találó: Multum In Parvum, azaz „sok kicsiben". Említettem, hogy bár a bilineáris szűrés szebb képet ad, azonban sávszélesség-igénye is ennek megfelelően alakul. Ezt a nehézséget oldhatjuk meg MIP-mapek alkalmazásával. Ezek valójában egy adott textúra előre elkészített, bilineárisan szűrt, kicsinyített változatai. Ha például van egy 512x512-es textúránk, akkor annak elkészítjük a 256x256-os, majd a 128x128-as verzióját, egészen egyetlen texelig, mindig úgy, hogy átlagoljuk a megelőző szint 2x2 texelét. Ha tehát ezekből olvasunk ki egy textúraelemet, akkor az gyakorlatilag olyan, mintha a megelőző szintből olvastunk volna ki négy altexelt. A MIP-mapek szerepe a háromdimenziós tér valós idejű megjelenítésében (méghozzá minél szebb vizuális megjelenítésében) igen nagy. Biztosan láttatok már olyan jelenséget játék közben, amikor például egy fal mentén haladtatok, hogy a falon mindig



meghatározott távolságban több különböző réteg „csíkjai" futottak a nézőponttal párhuzamosan. Ez a jelenség a MIP-mapek használata miatt van. Alapját az a nagyszerű ötlet adja, hogy nem szükséges a távoli, amúgy sem élesen kivehető textúrákat minden pillanatban valamennyi objektumra kifeszíteni, elegendő azok alacsonyabb felbontású formáját használni, majd amint a szemlélő mind közelebb jut az adott textúrához, úgy cserélgetni folyamatosan az egyre nagyobb, ezáltal élesebb változatokat. Ez ilyen módon erőforrás-kímélő megoldás, hiszen nem kell a teljes textúrát feltölteni a memóriába, hanem elegendő csak valamelyik MIP-mapet. A két ismertetett eljárást egyébként a még jobb eredmény érdekében általában kombinálják is: a távolabbi, kisebb objektumokra MIP-mapek kerülnek, míg a közelebbi tárgyak esetén (amelyekre a teljes textúrát feszítik) a bilineáris szűrés javíthat a képminőségen.

Nos, úgy nézem, ezúttal ennyi fért bele a 3D lexikonba. Jövő héten folytatjuk a trilineáris és az anizotropikus szűrés rejtelmeivel. Addig is kellemes nyári relaxálást kívánok mindenkinek, és persze minél több frame-et a képernyőre!

Sz@by



BIONIKA

Embergépek, gépemberek

Pár évtizeddel ezelőtt egy új tudományág jött létre bionika néven a biológia és a technika keverékéből. Az új tudományág a természet alkotta „csodákat" próbálja megérteni, felhasználni, utánozni. Roska Tamás, az „új" tudományág jeles képviselője három fő alapterületre osztja fel a bionikát. Ezek:

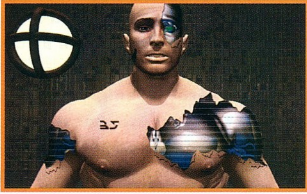
- **a multimodális érzékelés (az egyszerre való látás, hallás, tapintás stb.; az érzetek feldolgozása és egyidejű lereagálása)**
- **genomika és immunológia (pl. az élő szervezetbe épített mesterséges gyógyszeradagoló és hatásérzékelő)**
- **mesterséges-élő szimbiózis (ez lenne a csúcs, mint a sci-fiben, cyborgok stb. minden)**

Szemezgessünk, hogy hol is tart manapság a világ az ember-gép szimbiózis tökéletes megvalósításának útján:

Műizom. Luigi Galvani 1786-ban elektromos áramot vezetett levágott békalábakba. A békalábak rángatózni kezdtek. Kicsit kezdetleges, de az eredmény a lényeg: elektromos stimulációval az izmok mozgathatók. Ezt a felfedezést továbbfejlesztve az MIT (Massachusetts Institute of Technology) biomechatronikai csoportja szintén békából vett békaizmokat épített be egy mesterséges halba. A halban levő mikroprocesszor elektromos jeleket küldve az izmokba a hal úszni kezdett, igaz, az izmok nem sokáig bírták az élő test nélkül. A békaizom kiváltása folyamatban van. Kutatók olyan izomszövet-kultúra tenyésztésével próbálkoznak, mely tovább kibírja egyszerű szőlőcukorral. Polimer alapú kutatások is folynak. John Madden és Timothy Swager elektroaktív polimerek kutatása során olyan molekulákkal kísérleteztek, melyek elektromos töltés hatására megváltoztatják az alakjukat. Egy lehetséges megoldás lehet a Polipyrrol molekula, mely töltés esetén összehúzódik. Igaz, a műizom ereje egyelőre még csak töredéke az igazinak (a rendes izom 1 kg glükózból kb. 4000 kJ energiát képes létrehozni). A mesterséges izom felhasználására számtalan ötlet van: a gombnyomásra fogkrémet kinyomó tubustól kezdve az izomruhákig, melyek kiegészíthetik izomzatunkat. Nem kell többet kondi terembe járni szürcsölve az izomturmixot, elegendő lesz felvenni a „Batman" ruhát, és feltöltés után lehet menni a térre izmozni.

Mesterséges szem. Ahhoz, hogy a szemet, mint komplex egységet le tudjuk utánozni, szükséges tudnunk, hogyan is működik. Azt, hogy látórendszerünkben a retina feladata a fény felfogása és ingerületté alakítása, eddig is triviális volt, hiszen mindenki ezt tanulta a suliban. De az, hogy pontosan milyen fajta jeleket továbbít a szem az agynak, azt egészen Frank Werblin és Roksa Botond kísérletéig nem tudtuk. Az ő neurobiológiai kísérleteik közben derült fény arra, hogy tulajdonképpen a szemünkbe érkező fény és a látott kép határozza meg, hogy mikor melyik idegcsoport lép működésbe. A szem idegcsoportjai egyfajta összetett munkamegosztásban dolgoznak: vannak olyanok, amelyek a látott képet leegyszerűsítik, úgymond tömörítik, így agyunk csak a lényeget kapja meg információnak. Ezek mellett vannak olyanok, amelyek a látott kép széleit, a nagyobb összefüggő részeket továbbítják, illetve olyanok is, melyek csak akkor üzennek az agyunknak, ha mozgást érzékelnek, vagy ha eltűnik valami, amit korábban még a vizsgált „képen" láttunk. A kutatások azt eredményezték, hogy a kommunikáció az aggyal kb. egy tucat csatornán zajlik. Természetesen még nem mindegyik csatornáról tudjuk, hogy mit is kódol, de már megvan a kiindulási alap egy lehetséges mester-





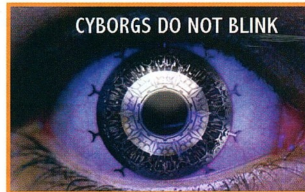
séges szemhez, hiszen a lényeg, hogy az „új" szem kommunikálni tudjon az aggyal.

Érzékelő számítógépek. Manapság a '80-as, '90-es évekhez képest sokszorta gyorsabb gépekhez juthatunk hozzá bármelyik mezei számtech-boltban. A számítási kapacitás szinte hétről-hétre hatványozódik. :) De mégis vannak olyan jelenségek, számítási feladatok, melyekhez a most kapható pár GHz kevés. A természet viszont már jóval régebben megtalálta ezekre a feladatokra a megoldást. A bionika kutatói pedig megpróbálták ezt lekoppintani. Ezek a természet ihlette számítógépek folytonos bemeneti jelekkel dolgoznak, de a bemeneti jeleket nem digitalizálják, hanem a tér-idő jelenségek folytonos változásainak eseményét egységében ragadják meg. Ezek a gépek nem nagyteljesítményű számítógépszörnyekből állnak, hanem sok ezer, millió egyszerű „kisgépből". Ezekben a gépekben az egyszerű műveletek mellett tér-időbeli, hullámszerűen osztódó-fejlődő, kibontakozó, majd egyedi mintázatú egyensúlyi rendszerben stabilizálódó jelenségek jönnek létre nagy sebességgel. Lényegében az idegrendszerünk működésének mintájára működnek. Ezeket a számítógépeket nevezzük „érzékelő számítógépeknek" vagy bonyolultabban analogikai celluláris neurális/ nemlineáris hálózatnak, ami angolul CNN (Cellular Neural/nonlinear Network). Nézzünk egy példát Roska úr tollából, képérzékelő feladattal: adott egy kétdimenziós rács, melyen négyzetrácsszerűen vannak a celláink (kisprocesszoraink) elhelyezve. Minden cellának van saját fényérzékelője, memóriája, és állandó kapcsolatban áll a szomszédaival, melyekre hatni tud és viszont. Ezt a mintázatot nevezzük a cella templátjának. Esetünkben a szomszédokkal való kapcsolatot egy 3x3-as mátrix jellemzi, de mivel a kapcsolat kétirányú, így a visszacsatolást is egy 3x3-as mátrix adja, továbbá az érzékenységet jelző szám, ez összesen 19. Ez a cella templátja, tehát egy cellát 19 számmal jellemezhetünk. A szemünk retinájában a szomszédsági struktúra hasonló. Egy ilyen templáttal rendelkező bejövő képen definiálunk egy számítást, amely egy hullámjelenség lesz és tegyük fel, hogy kiszámolja a képen lévő tárgyak éleit. Ezekből a hullámokból épül fel az analogikai celluláris érzékelő számítógép, melynek programozása inkább egy Rubik-kocka megtervezéséhez hasonlít, mint egy matematikai egyenlet megoldásához.

Több kutatóintézet (köztük az MTA Neurális Számítógépek Kutatólaboratóriuma) kutatóinak együttműködéséből a fenti, bonyolultnak tűnő (oké, bonyolult) példa alapján működő érzékelő számítógépet egy látó mikroprocesszor formájában is megvalósították. A chip 16 ezer cellával képes 128x128-as felbontású képfolyamokat 50 ezer pillanatkép/mp sebességgel elemezni. Ezzel a mikroprocesszorral működő kamera-számítógéppel a Stuttgarti mesterséges látás kiállításon magyar kutatók és mérnökök első helyet értek el.

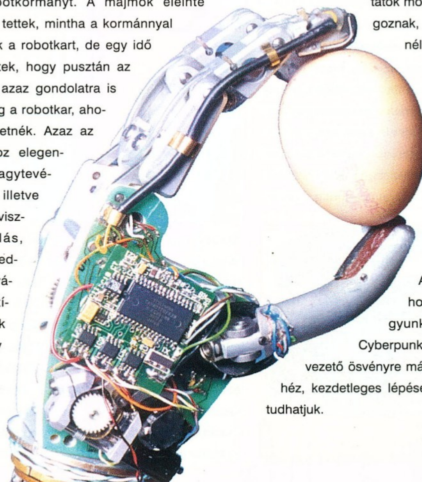
A közelmúltban pedig egy Los Angeles-i klinikán sikeresen ültettek be három megvakult betegnek szemprotéziseket, igaz, csak nagyon kis felbontásúakat, de a betegek ismét láttak a chipeken keresztül.

Művégtagok. A Miguel A. L. Nicolelis neurobiológus által vezetett csoport robotkar valósidejű irányítására tanított be két majmot. Természetesen nem akárhogyan. A kísérletük során az emberi hajnál vékonyabb mikroelektródákat ültettek be a két majom homlok-, illetve koponyafalcsonti lebenyébe (ezek az úgynevezett mozgató kérgek, innen származik az izommozgatásokat irányító agyutasítások nagy része), kilencvenhatot az egyikbe, háromszázhúszat a másikba (lebenybe). A kísérlet első felében az agykéregből származó jeleket egy számí-



tógép érzékelte, és elemezte a majmok mozgásának megfelelően, majd a rögzített jeleket átdolgozva egy robotkart mozgattak a jelekkel. A kísérlet során a majmokat megtanították egy botkormány kezelésére, mellyel ugyancsak egy robotkart tudtak mozgatni. Miután a majmok elsajátították ezt a tudást, az agytevékenységükre hangolt robotkart rákötötték az agyukra. Következő lépésben elvették tőlük a botkormányt. A majmok eleinte ugyanúgy tettek, mintha a kormánnyal irányítanák a robotkart, de egy idő után rájöttek, hogy pusztán az agyukkal, azaz gondolatra is úgy mozog a robotkar, ahogyan szeretnék. Azaz az irányításhoz elegendő az agytevékenység, illetve a vizuális visszacsatolás, azaz az eredmény látványa. A kísérletek során egy távolabbi laboratóriumban levő robotkart is sikerült a majmok agyának irányítása alá vonni. Az elemzések során bebizonyosodott, hogy a majmok úgy tekintettek a robotkarra, mint a sajátjukra. Az agy állandóan tanul és alkalmazkodik, s korábbi vizsgálatok azt jelzik, hogy a testről alkotott képe dinamikusan változik. Ezért ha megfelelő visszacsatolással olyan zárt láncot hoznak létre, amelyben az agy vezérli az eszközt, az pedig ingereket küld vissza, akkor az agy alkalmazkodik a helyzethez, és megfelelő neuronhálózatot bocsát rendelkezésre az eszköznek. Ily módon sosem álmodott mértékben kiterjeszthetők az emberi test határai a virtuális térben: például, mint a távvezérelt robotkar mutatja, akár több száz kilométerre nyúló karokkal is ellátható. Kérdés, persze, hogy az agy meddig fogadja el az efféle kiterjesztéseket. A visszacsatolásos kísérletek mellett a kutatók a rendszer tökéletesítésén is dolgoznak: a beültetett elektródák számát 1000-re akarják növelni, s egy „neurochip" kifejlesztését is tervbe vették, amely az agyból érkező jelek feljegyzésére és elemzésére szolgáló, ma még meglehetősen terjedelmes berendezés méreteit a töredékére csökkentené.

Gondolattal. Amerikai idegsebészek a St. Louis-i Barnes kórházban egy agyjelleolvasót teszteltek négy epilepsziás betegen. Az eszköz segítségével a rohamok kialakulásáért felelős területeket is lokalizálni szerették volna. 32 elektródát helyeztek el a páciensek agyának a felszínén a beszédért és az érzékelésért felelős területeken. Az önkéntesek a mozgás szóra gondolva képesek voltak egy egyszerű videojáték irányítására anélkül, hogy végtagjaikat megmozdították volna. Daniel Moran és Eric Leuthard amerikai idegsebészek vizsgálata azoknak a kísérleteknek az egyike, melyek célja olyan eszköz kifejlesztése, amelyik képessé teszi az embereket a számítógépek irányítására az elméjük segítségével. Ezek az eszközök jelentősen megkönnyíthetnék a mozgássérültek életét, mivel segítségükkel írni, olvasni, dolgozni, és elképzelhető, hogy mozogni is tudnának. A kutatók most olyan elektródákon dolgoznak, melyek fizikai kontaktus nélkül is képesek az agyból érkező jelek fogására és továbbítására.



Igaz, hogy a mai mesterséges protéziseink még eléggé kezdetlegesek, de az agyunk rugalmassága és tanulóképessége segít saját maga megismerésben.

A fenti példákból kiderül, hogy igaz, még messze vagyunk a Shadowrun vagy a Cyberpunk 2020 világától, de az oda vezető ösvényre már ráleltünk és az első, nehéz, kezdetleges lépéseket már magunk mögött tudhatjuk.

Dachyr



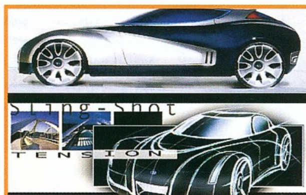
Mielőtt bárki téves következtetést vonna le az alcím alapján, a mostani két oldalon nem macskák teljesítményfokozásáról, esetleg gimnazista csajok felpörgetéséről fogok értekezni (Flatline rám is rossz hatással van, bocs). Nem, az alcím az egyik indexes topic mára szállóigévé vált kifejezésére utal. A cicásítás manapság már azt jelenti, ha ad.1. baromi sok pénzből, baromi kevés ízléssel mindenféle szemetet aggatunk az autóra, mert azt hisszük, az a menő; ad.2. baromi kevés pénzből tesszük ugyanezt. A téma, azaz mi a cicás, és mi nem, hörgésig fajuló vitákat szokott kiváltani a neten, jó kis oldalak vannak pro és kontra. Ha még autónk sincs, nem hogy külön keretünk a tuningra, akkor marad a virtuális maszatolás. Azaz keresünk pár jó minőségű képet álmaink autójáról, és egy erre (is) kitalált grafikai programmal – nem, a Paint nem alkalmas erre – kedvünk szerint alakítjuk, spécizzük a járgányt.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Cica tuning

Az gondolom, már sokaknak feltűnt, hogy az egyik legolcsóbb és legegyszerűbb cicásítás a sztrítrészinges matrica (+20 LE) kombinálva esetleg egy százforintos krómvéggel (+50 LE). Ha ehhez még a piros dobfék, esetleg fordított bézbólsapkás, középre-dőlve-vezetek-mert-az-a-sirály sofőr is társul, már harsány röhögésre szokott ingerelni. Na, de a kedvenc témámat most egy kicsit hanyagolva gyorsan kezdjünk bele az e haviba.

Honnan is indult ez a virtuális tuningmánia? Fogalmam sincs, de az tény, hogy létezik, és nagy népszerűségnek örvend. Mint bármely más sportágban, itt is vannak amatőr és profi versenyzők, szervezetek, bajnokságok. Vannak autógyárak, amelyek rendszeresen írnak ki pályázatot új modellek tervezésére, régiek átalakítására. Bárki indulhat, a nyertes pályaművet meg vagy elkészítik, vagy nem, de tuti, hogy forrásként használják a későbbiekben. Néha a megbízott design centerek „kiszivárogtatnak" egy-két virtuális tanulmányt egyrészt tesztelve a potenciális vevőket, másrészt félrevezetik a konkurenciát. Soha nem lehet tudni, egy adott kép honnan indul, magam is találkoztam nemzetközi oldalakon „hivatalos, a gyár által kiadott" fényképpel egy leendő modellről, holott az nem volt több, mint egy rajongó által, valamelyik tuningoldal számára készített fantázia.



a szabadkéz után jöhet a digitális modellezés

Miért is jó a virtuális tuning? Ha szeretnénk valami komoly optikai beavatkozást a tulajdonunkban lévő járgányon, azt jó előtte kipróbálni. Hogyan fog kinézni az egész együtt, milyen lesz a végeredmény: tiszteletet parancsoló, vagy röhejes? Alapvetőnek tartanám, ha beállítok egy műhelybe, hogy kérem szépen, ez az én gépem, ennyi pénzem van rá, optikázzuk fel egy kicsit, akkor a mester odaterel a számítógép elé. Klikk-klikk, és már szembesülünk is a végeredménnyel. Na, ébresztő.

Persze, ahogy azt már az előbb említettem, nem csak kiegészítő tevékenységként jó a rajzasztalon vagy a monitoron kolbászolni, hanem az élményért is. Olyan autókat alakíthatunk kedvünk szerint, amelyek eddig elérhetetlenek voltak számunkra. És még az is elképzelhető, hogy egy különösen jól sikerült tervünk alapján bekerülünk a Ferrari, vagy a Porsche design-csapatába, amely munkakörhöz jár a kívánság szerinti cégautó...

Öltözzünk rétegesen!

Minden komoly(abb) rajzprogram kezeli a layereket, azaz a rétegeket. A behívott, eredeti képet őrizzük meg végig változatlanul, és bármelyik részén is kezdünk módosításba, először azt jelöljük ki, és másoljuk át egy új rétegre. Így szabadabban próbálkozhatunk, és ha a végeredmény nem tetszik, bármikor törölhetjük az adott layert. Ráadásul az adott réteg áttetszősége, kitöltöttsége változtatható, így beállíthatjuk, hogy az alatta lévő layer – vagy az eredeti kép – mennyire „üssön át". Ez például festéskor jól jöhet, amikor meg akarjuk tartani az eredeti fényezés árnyalatait.

Az fény-árnyék viszonyok élethű ábrázolását nem csak automatikus rendereléssel (mesterséges megvilágítás), hanem szabad kézzel is megoldhatjuk (sötét-világos árnyalatok, brush).



Alapvető szükségleteink ennek elkezdéséhez: egy jó közepes, grafikai alkalmazások futtatásához is eléggé erős gép, meg szoftver (Photoshop, GIMP, Photo Editor stb.). Akik régen 5-öst kaptak rajzból, bátran használhatnak digitális

Az első lépések

Mielőtt ténylegesen belevágnátok első design munkátokba, érdemes felkeresni a nagyobb, netes tuneroldalakat. Ott nem csak ötleteket, elkészült pályaműveket találhattok, de többnyire képekkel illusztrált tuning-ABC-t is. A legnagyobb külföldi oldalak a www.cardesignnews.com, illetve a www.conceptcar.co.uk, a magyar site-ok közül Hammer Virtuális TuningMűhelye, a hvtm.totalcar.hu a tuti forrás. Alapanyagokat bőven vadászhattok a www.speedycars.net-en.

Csak érintőlegesen tartozik ide, de a www.laughatrice.com oldalain jó példákat mutatnak arra, milyen az igazi gagyi tuning. Hogy az index „Cicás napvédők, UV-fény…“ topicját ne is említsem.



rajztáblát is, a szabadkézi irkafirkát később lehet a géppel javítani. Ha mindezek megvannak, hozzá is láthatunk első munkánk elkészítéséhez. Fokozatosan fejlesszük képességeinket, előbb a távcsöves puska, és csak a legvégén tanulunk meg késsel bánni. Azaz először meglévő autókat alakítsunk át, és ha kellő jártasságot szereztünk már a virtuális tuning területén, csak akkor vágjunk bele a saját kreáció elkészítésébe.

Mint a főzésnél, e téren is elkerülhetetlen a jó alapanyag. Csak nagy méretű, jó minőségű fotókkal érdemes dolgozni. Ez lehet stúdiófotó, vagy általunk készített kép, a lényeg, hogy a felbontása 1024x768-nál ne legyen rosszabb. Miért is? Az egésznek az a lényege, hogy a végeredmény ne tűnjön fake-nek, első (második, harmadik stb.) pillantásra az ember gyermeke elhiggye, hogy amit lát, az a valóság. A módosítások azzal járnak, hogy virtuális törések, elcsúszások keletkeznek az autón, és ezeket, bármilyen pontosan is dolgozunk, és bárhogy kenjük a dolgokat, nem tudjuk teljesen eltűntetni. Csak kicsinyítéssel, mivel ekkor az adott kép jelentős pixelveszteséget szenved el, és a „kieső“ képpontokkal eltűnnek az apró hibák. De csak az „apró“ hibák, és csak nagy mértékű kicsinyítés mellett, azaz például ha az említett 1024x768-ból 512x384-et kreálunk.

Ez a való világ

A Peugeot például meghirdetett egy rajzpályázatot, ahol egy 2020-ban gyártható, retro-futurisztikus modell megalkotása volt a feladat. És az első tízbe bekerült egy honfitársunk, név szerint Bognár Béla munkája is. A pályázat érdekessége volt, hogy csak online hirdették meg, és a pályázatok nagy része elektronikus úton érkezett. A designerek többsége 30 év alatti, főleg az öreg kontinensről való fiatal volt, és mind számítógép segítségét vette igénybe a tervezéshez.



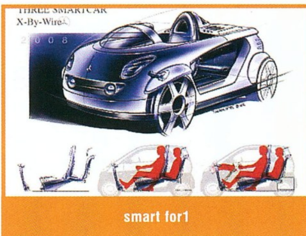
Ráadásul nem elég egy kép, legyen több, és mielőtt hozzáfogunk az átszabáshoz, biztonsági mentés a nyugodt lélek titka. És mára ennyit a fogcsikorgató közhelyekből, lássunk hozzá: a gép megvan, és pörög, a szoftver élesítve, a képek a vinyón, az egér a kézben. Mit is csináljunk? Az első esetben – amikor a saját kocsinkon akarunk változtatni – könnyű helyzetben vagyunk, mert már van elképzelésünk. Legalább is valami dereng. Mondjuk, alakítani szeretnénk a lökhárítókon, küszöbön, kellene egy szárny. Elsőre legyen elég ennyi. Divatos a szinte aszfaltig leengedett lökős, illetve a több síkban megtört, alsó rátét. Ezt rajzolhatjuk egérrel, megnyújthatjuk a meglévőt, vagy egy másik képből kimásolva ráilleszthetjük a sajátunkra (perspektívára, dőlésszögre vigyázni!). Ugyanez a módszer a küszöb esetében, a szárnyat inkább csak másoljuk valahonnan, és utólag reszeljünk rajta.

Ha ezzel megvagyunk, elméletileg van egy autónk különböző színű elemekkel, az illesztéseknél hézagokkal, egyszóval randa. Most jön a trükk: a hibákat jelentősen felnagyítva, apránként tűntessük el (klónozás, elkenés, radír). Eredeti méretre visszaállva látjuk, hogy a hibák csökkentek, de nem tűntek el, és még mindig más színűek. Az utólag ráillesztett



kupéból kabrió infiniti módra

alkatrészeket kijelölve tudjuk átfesteni. A palettát behívva a pipettával tudunk a képből színmintát venni, de ez még nem tökéletes. Mivel nem tökéletesen sík felületekről van szó, a fény-árnyék játékot követni kell az élethűség növeléséhez. Ezt különböző világítási effektekkel, illetve jelentős nagyítás mellett megint csak klónozással, vagy kézi árnyékolással – sötétítés, világosítás, airbrush – tudjuk megoldani. Ha a kép már nagyjából egységes, jöhet a drasztikus kicsinyítés, lehetőleg az eredeti kép felére. Árnyalatnyit ronthatunk a felbontáson is, hiszen az ekkor eltűnő pixelek is elkenik a toldások, javítások helyét.



smart for1

Másik divatos átalakítás a kupésítás, illetve a már közzétett gyári tanulmányautók további alakítása. Itt is sok fokozat létezik, a tuning állhat csak a fényezés megváltoztatásából, az ültetésből, a kerekek növeléséből, esetleg cseréjéből. Ha tovább akarunk menni, akkor eltűntetjük a hátsó ajtókat, és megváltoztatjuk a tető ívét – kupé, vagy levágjuk az egészet – kabrió. Módosíthatunk a fényszórók karakterén, új lukakat üthetünk a karosszériába, különleges fényezést kreálhatunk. A módosítások során keletkező fehér foltokat pedig vagy a háttérből, vagy egy másik fotóról pótolhatjuk. A variációknak csak a képzeletünk és a kézügyességünk szabhat határt.

Ennyit mára, a DVD-re most Ráspoly jóvoltából Palik Lacika néhány gyöngyszeme került fel, fogadjátok szeretettel. Igazi szakember ő, higgadt és objektív. Muhahaha.

gonzales

Dolly és a tuning

Hibák elkendőzés, átalakítások során, fehér foltok kitöltésekor jó szolgálatot tehet a klónozás. Használhatjuk a háttér pótlására, a kontúrok megváltoztatása során, stb. Inkább szabálytalan alakzattal klónozzunk, mivel az éles vonalak mentén a toldási helyek jobban kijönnek. Ezek elkenésére jó eszköz a maszatolás (smudge), illetve a szivacs (sponge).

A karosszéria körvonalainak megváltoztatása sem ördöngösség: az adott területet kijelöljük, új rétegre helyezzük, majd a kijelölt részt szabadon alakítjuk (összenyomjuk, széthúzzuk, egyéb módon torzítjuk). Ez a módszer, mármint a free transform feliratok, matricák élethű felhelyezésekor is jól jön.



igazűn mérges törpe

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Legjobb co-operative játékok 2.

Hello! Nehéz eldöntenem, hogy mit tegyek, ugyanis kőkeményen nehéz választás előtt állok. Itt hever egy 42 centis pizza, ami csirkeragu hegyeket tartalmaz, és ízlésesen kínálja magát. A másik opcióm az, hogy befejezzem a fókuszt éhesen ülve, azaz ebben a hónapban is legyen mit olvasnotok. Az egyik elmulasztása a kettő közül sajnos mindenképpen halállal jár, azt meg nem igazán szeretném, tehát valahogy megoldást kell találnom arra, hogy mindenki jól járjon. (Elsősorban a hasamra fogok gondolni, ha pedig ez a cikk eljut hozzátok, akkor valahogy a másik teendőmet is sikerült „mission accomplished" státuszba helyezni. Lássuk hát mi fán teremnek a co-operative játékok legjobbjai, második nekifutásra!

Unreal Tournament. Ohhóóóó, és elérkeztünk végre valami igazán hentes és komolyan szívdobogtató játékhoz. Ugyan sokan egyszerűen a legjobb multiplayer játékok közé sorolnák az UT-t, nem pedig a co-operative fajtába, mégis kivételt teszek, hiszen a csapat alapú tömeghentek bőven a kategóriába sorolhatóak.

Tim Sweeney és csapata 1999-ben, az Unreal 1 átütő sikere után (Nem úgy, mint az akkoriban erősen hypeolt Daikatana hamarosan közelgő megjelenése, mely aztán szinte sohasem következett be, ellenben behömpölygött az Unreal 1, kasztrálva mindent, ami az FPS műfajon belül vetélytársként szóba jöhetett.) úgy gondolta, hogy az Unreal nem túl fényesre sikeredett multiplayer módját kicsit felerősíti, és akár önálló játékként is, de a fanatikusok rendelkezésére bocsátja. A koncepcióhoz a motor már kész volt, a nagysikerű korábbi epizód miatt, csak kisebb változtatásokat kellett eszközölniük, hogy maradéktalanul megfeleljen a célra. A netkód átgyúrása után (ami az Unreal 1 legnagyobb gyengesége volt, gyakorlatilag lehetetlenné téve bárminemű élvezetesebb játékot), már csak a körítés volt hátra, de a demo változat megjelenésekor már biztos lehetett benne az Epic, hogy az UT sikeres lesz. Százezrek töltötték le a demo verziót, aminek a segítségével még interneten is játszhattak egymás ellen a játékosok. Ahogy teltek az évek, az Epic tartotta magát ahhoz az ígérethez, miszerint az UT-ért sohasem



kell majd fizetni, csak egyszer, mikor a boltban megvásárolja a játékos. A szerverekre történő csatlakozás nem igényel CD kulcsot, mint minden mai multi FPS, sőt, a 436-os patch (a legutoljára megjelent hivatalos folt) egyenesen még a másolásvédelmet is kiiktatja a termékről, így halkan jegyzem csak meg, de még szélesebb körű „disztribúcióra" számíthattak. Kétség sem fér hozzá, hogy a Quake 3 és a Counter-Strike mellett az UT volt (talán még most is) a legelterjedtebb multi FPS, pedig már 5 éves szegényke. Érdekes módon az Epic által (szerintem is) elbaltázott lépésnek tekintendő, hogy sorozatot akartak (és csináltak is) az Unreal Tournament sorozatból. A 2003 és a 2004-es epizód már megjelent, de amilyen gyorsan teltek meg a nemzetközi szerverek játékosokkal, olyan gyorsan ürültek is ki. Túlságosan mohó hozzáállással nem lehet nyerni, márpedig ez a helyzet sajnos véleményem szerint. Az Epic annyira szerette volna kiadni a mindkét tábort (a gyors, akciódús, dinamizmussal teli harcokat kedvelőket és a „kúszunkmászunk-autókázunk, legelünk és foglalni megyünk", hogy pont két ló közé esett. Egy sci-fi FPS nem alkalmas arra, amire egy Battlefield 1942. Érezni, hogy a Quake 3 tábort is irigykedve méregették éveken át, a fegyverváltások sebessége és a már-már hihetetlen ugráskombinációk és repkedések kísértetiesen hasonlítanak a nagy öreg játékmenetére. Sajnos ezzel meg pont azokat a játékosokat vesztették el, akik az UT-t kedvelték, nem pedig a Q3-at. Nyilván valamiért nem a vetélytárssal játszottak.

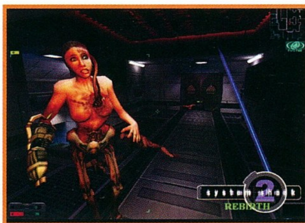
Egy biztos, az UT community itthon is erős és mostanában éli második virágkorát. Több hazai klán is kőkeményen gyepálja az európai elit gárdákat, a Clanbase kupákon pedig lehetőségeikhez képest meglepően szép eredményeket érnek el a lányok-fiúk. Lassan történelemmé válik a játék, kár, hogy az Epic nem kezelte a saját maguk által teremtett „hagyatékot" kellő igényességgel és precizitással. Ettől függetlenül kíváncsian várjuk az Unreal Tournament következő epizódját, hátha visszahoz valamit a belbecsből is, nem csak a külcsínt tupírozzák az egekig.

Warblade. Brazil koma már kajánul vigyorogna, ha látná, hogy egyik kedvenc játéka bekerül a fókuszkába. Nem tudjátok elképzelni, mit varázsol hőn szeretett dél-amerikai, sör és gumicukor addikt tesókátokból ez a játék. Az még hagyján, hogy a fél szerkesztőségben megbénulnak a munkafolyamatok, ha játszani kezd vele... Történt ez pár leadással korábban, mikor Lily könnyes szemekkel nézte, hogy sehol sem halad a munka, mindenhol csak az üvöltözés és a „kéééééééééék! KÉÉÉÉÉK! VEDD FEL! SUPER TRIPLE, EZAZ!!!" mondatok szublimáltak a levegőbe. Nincs nagyobb élmény, mint egy hasonlóan elvetemült pajtiarccal közösen nyomni ezt a remekbeszabott űrhajós – lövöldözős gammát. Egy pillanat alatt megfiatalodva érzi magát az ember és selymes puha testecskéjére emlékszik a gombok nyomogatása közben, mikor még a gondtalan Amiga és C64 korszakban tömegével nyomulhatott délutánonként az iskola után ilyen játékokkal. Minél egyszerűbb egy játék, annál hamarabb kerül bele a monitorba egy-egy billentyűzetdarab, vagy elhajított kontroller.
A Warblade is híres arról, hogy kihozza az állatot bárkiből, aki megpróbál huzamosabb ideig higgadtan játszani vele. Nekem is sikerül sokszor értékesebbnél-értékesebb órákat vesztenem azzal, hogy egy-egy ismerősöm-barátom megérkezésekor kérdés nélkül, már a Warblade ikon körül mozogjon az egerem. Felejthetetlen pillanatokat szerez bárkinek, aki egy pöttyet is hajlik arra, hogy átszellemülve, éjszakákon át képes legyen koncentrálni és visítani, mint a pörkölődő malac koma.
Az egyik korábbi GAMER mellékleten szerepel a játék demo változata, ami tökéletesen játszható, csupán a százból csak 25 pálya és egy főellenfél szerepel benne. Ez ettől függetlenül bőven elég arra, hogy akár ketten is (billentyű+kontroller, vagy billentyű+joystick) belemerüljetek az egyik legundorítóbb és kegyetlenebb játékba, mely létezik... ;)





System Shock 2. A System Shock 2 volt az a játék, melyet annyira parás volt egyedül játszani, mint amennyire a Doom 3-at tartjuk látatlanban is félelmetesnek. Az Irrational Games és a már megboldogult Looking Glass Studios az első patchkor (számos hónappal a hivatalos megjelenés után) úgy döntött, hogy belecuppantja a korábbi sajtónyilatkozatokban ígért többjátékos, csakis co-operative játékmódot támogató részét a játékba. Egy új dimenzió nyílt meg azok előtt, akik a stratégiai elemekkel tűzdelt sci-fi horrort szerették volna többedmagukkal kipróbálni. Jómagam már párszor túljutott a történeten, mikor úgy döntöttem, hogy szerencsét próbálok az interneten. Óriási mákom volt, lévén egy dán srác szintén partnert keresett egy (az időpont 2002 volt, jócskán túllépve már azon az időn, mikor minden harmadik ember az SS2-vel játszott) komolyabb kikapcsolódáshoz. Elkezdtük, majd 9 óra múlva a játék háromnegyedénél hagytuk abba, és köszöntünk el egymástól. A mentésem még megvan valahol, biztos vagyok benne, hogy a srác is könnyes szemekkel, ugráló izmokkal és izzadó tenyerekkel emlékszik arra a varázslatosságánál már csak felejthetetlenebb mivoltában nemesebb éjjelre... Szipp...Szipp...
(Most nézem csak, hogy azok, akik csak belelapoznak a magazinba és elolvassák a legutolsó mondatot, teljesen rossz következtetést vonnak majd le a GAMER profiljáról és olvasóközönségének érdeklődéséről... Hmm... Nem vagyunk ám ferdültek, csak cirkalmasan próbáltam fogalmazni. De ezt inkább Lilyre bízom, neki jobban megy.) *<Sárkányokról és elfekről, nem két férfiú meghitt együttlétéről. :P Lily >*



Rodland. Ha már a klasszikusoknál tartok, és különben is rajongok a kislányokért, akkor nem hagyhatom ki eme gyöngyszemet, amit még szintén az Amigás korszakból lehet ideemelni, persze PC-n is létezett, csak kissé nehézkesebben irányíthatóan és rosszabb grafikával, mint amivel a portolás előtt dicsekedhetett. Még mindig az egyik legjobb módja a játék kipróbálásának (és a leghasználhatóbb is), ha belövitek a legközelebbi jól működő Amiga emulátort, és behívjátok a szobába az éppen mosogató barátnőtöket, hogy játsszatok egy jót. (Úgyis örülni fog, hogy végre vele foglalkoztok, nem pedig a gépet nyomogatjátok helyette.)
A történet szerint anyucit elrabolták és a bébikéknek (Tam és Rit, én a kékhajúra esküszöm) kell kiszabadítania őt. Tündérien gyerekes az egész játék, egy varázsbottal kell addig püfölni az ellenfeleket, míg ki nem lehelik a lelküket. Nagyon élvezetes a kétjátékos üzemmód, ritkán nevettem annyit, mint a Rodland partyk során. Cápák, rózsaszín alaktalan plazmák, BANG feliratok a robbanásokkor, minden van, ami egy mosolygós, ködben zajló kikapcsolódás során elő kell kerüljön. Érezhető a nyolcvanas évek végi játéktermi hangulat a pályatervezésen és a zenéken, de annyi baj legyen, ez inkább előny, mint hátrány.

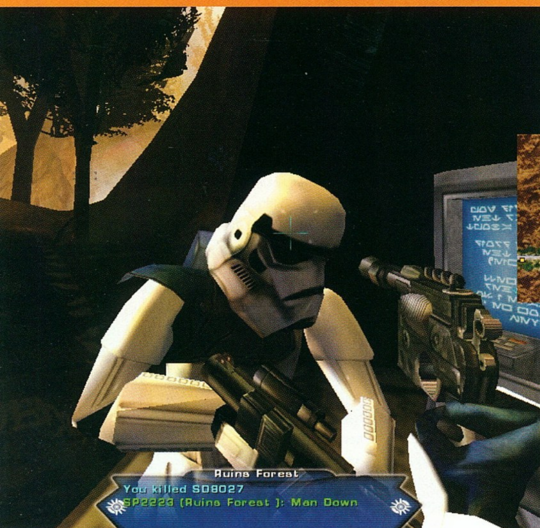


Ha úgy érzitek, hogy képesek lennétek a 40 pályát végigtolni és kicsépelni minden rosszfiút róla, ugorjatok neki, néhány napig ellesztek vele.

Azt hiszem, lassan elindulok be a szerkesztőségbe, viszek sok puszit a többieknek, hogy megint türelmesek voltak velem és nem telefonáltak percenként a cikkekért, amiket amúgy jogosan követeltek időre. Örülhettek, hogy ilyen remek emberek készítik az újságot (én nem tartozom közéjük, mert fekete vagyok és bárány... vagy mi), olvassátok sokat a GAMER-t és játsszatok minél többet, amíg még megtehetitek. (Nem, nem jön atomfelhő jobbról, csak egyszerű jókívánságként írtam oda...)
A Szörp legyen veletek, kellemes nyarat, sok nyaralást, még több fagyit és napbarnított bőrt kívánok Nektek!

-=Flatline=-





Üdv! Klassz a nyár, mi? Örülök, hogy még itt vagyok, és írhatom a Multishotot. Néhány másodpercen múlt, hogy most nem egy angol intenzíven fekszem – nekik még a magyarnál is rosszabbul áll az egészségügyük. Igaz, a hullaházra is instant esélyt kaptam, ami meg már mindegy, milyen színvonalú. A lényeg, hogy Isten keze most talán utoljára még kimentett, és írhatok Multishotot – ha ebben a hónapban mást nem is –, természetesen itt a hangsúly, bocsánat a kitérőért. Ahogy ígértem, régi ismerősökkel elevenítjük fel egy éves köd borította kapcsolatunkat. Egy teljes esztendő csodákra és katasztrófákra is képes – vajon lehetséges, hogy ami régen a hátunk közepére sem kellett, most akár maradéktalan kielégülést is kiválthat, s fordítva? A Troopers és a Red Orchestra erre semmiképp sem bizonyíték, de mivel neveik szinte mindenkinek ismerősen csengnek, tömörített méreteik viszont teljes, különálló játékokéval vetekednek, egy helyzetelemzést feltétlen érdemes leközölnünk.

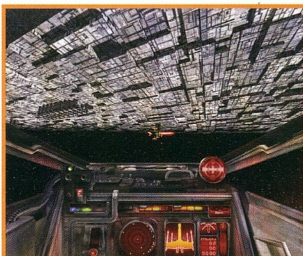
MULTISHOT

Troopers és Red Orchestra mega-modtesztek

UT2004 Troopers: Dawn of Destiny

Verzió: 3.0 • www.ut2004troopers.com

Star Wars-rajongók régóta orvosolásra váró bajának gyógyírét láttuk első előzeteseinek felbukkanásakor, az akkor még hosszú nevén Rise of the Rebellionnak hívott (a Kineticnél alighanem az alliteráció alakítja az alcímeket) UT2003 teljes átalakítást. Az első netre pottyantott koraszülött aztán akkora csalódást okozott mindenkinek, hogy az utána következő próbálkozások felé már fejünket sem fordítottuk. Az idő azóta két verziószám-emelkedésen is túl jár – ez elég ahhoz, hogy felül emelkedjünk az egykori szuperprojekttel szemben kialakult előítéleteinken, s megvizsgáljuk, mennyivel került közelebb az ízlésünkhöz. Átalakult menü és értelmezhetővé vált HUD kalauzol a három játékmód három-négy pályájára/pályáján, melyek közt sajnos van átfedés, s ez a pályatervezői zsenialitás híján némiképp hangulatromboló. A térképek ugyan immár rendelkeznek a játszhatósághoz szükséges alapkövetelménnyel, összetettek, kis túlzással kiegyensúlyozottak (holtpontjaik legalábbis leredukálódtak), s néhol kifejezetten hangulatosak. A felépítésük az UT-étól teljesen eltérő játékmenetet ösztönöz, lassabbat, taktikusabbat, kevesebb, de akkor feltétlen életre-halálra szóló találkozással, s ez így rendben is van. De az igazi, egyedit teremteni képes kreativitás, az elismerést kivívó, akár a térkép-, akár a látványtervezést érintő ötletek hiányoznak. Az UT2004 Troopersben még mindig nincs semmi olyasmi, amit Quake 3 engine-nel meg ne lehetne valósítani (leszámítva persze a rongybaba-fizikát, amihez modfejlesztői munka nem szükséges). Ez a leginkább tehetséghiányként aposztrofálható indok felelős a Star Wars-hangulat épp, hogy érezhető jelenlétéért is – nem, elsősorban nem a LucasArts elhatárolódása tehet róla. Annál inkább okolható a hivatalos jogok megtagadása az elkeserítő zenéért, mely, ha nem John Williamst próbálná pótolni, talán elfogadható lenne, így azonban diszkós-szoftos-rockos számai minél előbb kerülnek elnémításra, annál gyorsabban válik elégedetté a hallgató. A rádiókommunikáció szerencsére licenc nélkül is tisztességesen megvalósítható, s meg is valósított. A játékmódok gondja ugyanaz, ami a pályatervezés-vizualitás vállát is nyomja. A team deathmatch, a capture the flag, a küldetésközpontú játékmenetek egyike sem újdonság, a lassabb, megfontoltabb tempó pedig csak az UT2004-hez képest változás. A TDM jelenléte teljességgel indokolt, s egy érdekes változtatással, az



elhalálozottak automatikus saját csapat közelében élesztésével igyekszik némi többlet-lendületet adni a módnak, de ez már nem az, ami hosszan leköti a játékosokat. Az egymás zászlóinak lopkodása kevésbé jellemző a birodalom-lázadó viszonyra, de mert a lobogókat sikerült minden térképen igen kegyetlenül elhelyezni, az odáig tartó út pedig bármelyik rövidítést választva is hosszú, erős idegzetűeknek kiváló, szavatos szórakozás. Bár a translocator a birodalomban nem bevett eszköz, külön gomb segítségével a zászlóátadást szerencsére lehetővé tették. A küldetés-alapú részleg mintha a másik két típus egyszerűségét ellensúlyozni vágyó igyekezetében átesne a ló túloldalára. A pályák mérete, a feladatok rajtuk való elhelyezkedése és túlzott mennyisége először mindenképp átláthatatlanságot, azon keresztül pedig teljesen kaotikus játékot eredményez, de a tapasztaltabb, összeszokott játékosok sem tudnak igazán ütőképes taktikát összeállítani, és rendszeresen alkalmazni. A fejetlenség rövid úton unalmat produkál, az pedig újabb fejetlenséget – érdemes kipróbálni, az első pár perc a Star Wars-környezet miatt jól csúszik, de a folytatáshoz egyre több és több elszántság kell. Míg TDM-ben és a CTF-ben az átlagos mennyiségű és a megszokott területet lefedő fegyverek közül darabonként válogathatunk, küldetés-módban a szokásos felderítő-géppuskás-szanitéc-utász kasztok fix leosztásait használhatjuk. A TC rendelkezik új ötletek némi vésztartalékával, például a tk-val kapcsolatban. A teamkiller egyszerű azonnali halálán túl beállíthatjuk azt is, hogy a csapattársnak okozott sebzés bizo-

nyos százaléka „visszaverődjön" rá (0-200%-ig).

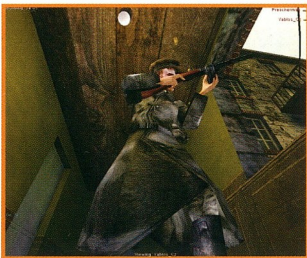
Nagyon szimpatikus törekvés az UT AS_Mothership pályájának mintájára létrehozni próbált Halálcsillagos küldetés is, de az X-Wingekben és a Tie Fighterekben a játék ugyanúgy fullad ki percek alatt, mint a földön rohangálva. Érezni a befektetett munkát, az azt mozgató szándékot, de még mindig kevés, és az 5.0-át már nem tudjuk megvárni. A modnak, melytől régen oly sokat vártunk, a Star Wars Battlefront alighanem megpecsételi a sorsát.

Red Orchestra

Verzió: 2.11 • www.redorchestramod.com

Az MSU második fordulójának hiperrealizmusával hírhedté vált nyertese is ugrott egyet felfelé. Mivel minőségére sosem tehettünk panaszt, jóval több éhes szájat kell most betömnie, mint a bal oldali versenyzőnek. S már az első percek után nyilvánvaló, nem lesz gondja vele. A Red Orchestra játékélménye már a kezdetek óta mást ad, mint a II. Világháború témájának többi, akár mod, akár teljes játék formájú képviselője. Mindig is igazi háborút akart nyújtani, s a kettes verziószám után a fejlesztők méltán gondolhatják, hogy sikerült. Az UT2004-hez alkalmazkodó menü első belépéskor a régi után ugyan enyhe csalódást kelt, de ez elszáll, mihelyt lábunkat a harcmezőre tesszük. A keleti front rosszemlékű ütközeteit feldolgozó térképek száma tízre gyarapodott, s immár mind látványuk, mind játszhatóságuk terén felveszik a versenyt bármely kereskedelmi forgalomba küldött másik tízzel. Bár összehasonlítgatni a legtöbbel nem érdemes – az RO-ban nem egy kulcsfontosságú küldetéssel megbízott különleges kommandó tagjait alakítjuk, hanem egyszerű katonát, akinek egyszerű feladata, hogy elfoglalja az ellenfél területét, illetve megvédje a sajátját. S ezt úgy teszi, mint egy katona, nem mint egy játékos. Ez az a terület, amelyen a Red Orchestra ütőereje hatalmas, amit szolgál a térképek, s az összes többi terület hihetősége, valószerűsége.

Egy-egy csata előtt ki kell választanunk, milyen beosztásban kívánunk harcolni – mindig kizárólag az adott ütközetben valóban szereplő alakulatok neveit találjuk meg eredeti nyelven (német, orosz) –, de mindegyik beosztásban csak a tényleges történelmi viszonyokat tükröző arányokban van szabad hely. A kibökött szabad osztálynak elképzelhető, hogy még van lehetősége különböző fegyverek közül választani, de kizárólag, ha erre valóban volt mód. A puskák, pisztolyok, gránátok számát és működését is tökéletesen lehet az egy, valósághű szóval jellemezni. Nincs célkereszt, csak szemhez emelés, a géppuskáknak vagy valami magas tárgyat kell keresni, amire kitámaszthatók, vagy le kell feküdni a használatukhoz, egyébként a teljes látóteret teleszórják, s ebben a játékban a géppisztolyok rángását tapasztalva végre az is világossá válhat mindenki számára, hogy az eglövetűek miért nem mentek ki megjelenésükkel a használatból. S amilyen nehéz valakit eltalálni, olyan könnyű meghalni. Nincs hősködés, nincs elugrálás – egy nagyobb eséstől fél percig kiszolgáltatottan sántikálhattunk –, csak lapulás, figyelés, fedezékről fedezékre kúszás vagy a Gondviselés kezébe adott rohanás, s mindvégig bizakodás, testünkből szinte kicsorduló adrenalinnal.



Mindezek olyan tulajdonságok, melyeket a vásárlói réteg leszűkítésétől félve egy kiadó sem merne bevállalni, mégis nagyszerűen beválnak. Csak a Red Orchestrával játszva (talán a Day of Defeatet még ide lehet erőltetni) szembesülni igazán átütő, könyörtelen háborús hangulattal, csak ezt látva érezni, mi az, ami hiányzik a CoD-ból, a MoHAA-ból és a többi pénzes produkcióból.

A következő rész tartalmából

Ha élek, modokkal fogunk foglalkozni. Ahh, de hülye vagyok. Ez nem vicc.

Lucas Z

UTakadályok



Az UT2004 úgy látszik, csak a játékos-oldalnak habos sütemény. A Wolfos időkre emlékeztető patch-hullám indult el az Epic bázisáról a feje tetejére állított fejlesztési szektort foltozandó, de a bajok ahelyett, hogy múlnának, csak szaporodnak. Olvassátok visszatérő vendégünknek, az Exion játékok atyjának, Varga Györgynek kommentárját, s okuljatok, milyen keservesen is jön az létre, amit mi fél óra alatt letöltünk, és negyed óra alatt megítélünk. „Sok olyan hiba van az UT2004-ben, mely nagyon megnehezíti a modkészítők munkáját. Én a leadási határidő előtt még néhány órával is alapvető technikai problémákkal küzdöttem. Persze, az EPIC szórja ki az újabb és újabb patch-eket, de egy kijavított hibára átlagban kettő újabbat gyártanak. Akadt olyan hiba, amelyet több mint két hétig tartott megkerülni (persze, javítani nem lehet, mert az alap UT2004 kódja hozzáférhetetlen). Mire elkészült a megoldásom – a leadási határidő előtt kb. 1-2 héttel –, kidobtak egy patch-et, mely megint újabb hibákat tartalmazott (pl.: hálózatban minden játékost, aki nem a gyári UT2004-gyel, hanem moddal játszott, speed hackkel gyanúsított meg; bármilyen mód feltelepítése után az eredeti UT2004-gyel nem mindig lehetett online játékra bejelentkezni, szintén hackelés gyanúja miatt...). Ezeket ki kellett ahhoz javítani, hogy ki lehessen adni a játékokat, így újabb értékes napok vesztek el az amúgy is rövid időből. A Heroes of Exion pályáinak elkészítésére így egy-egy hét jutott csak, ami nagyon kevés. Az átlagosan hajnali háromig tartó munkaidőmet is meg kellett hosszabbítanom néha még hajnali fél ötig is, azért azt szem előtt tartva, hogy három-négy órás alvásra mindenképp szükség van." Sajnos nincs helyünk azoknak az akadályoknak a hosszú listáját leközölni, melyekkel a modfejlesztőknek – kivált, akik a lekorlátozott Karma engine-t aktívan kívánják használni – meg kell küzdeniük, de jellegükről azért a végső konklúzió is képet ad.



„Hogyan készítsek hiper-szuper játékprogramot az UT2004-hez, ha már az alapvető működéssel is gondok vannak?

Sz*rból nem lehet várat építeni, az UT2004 pedig egyre jobban bűzlik (legalábbis modfejlesztési szempontból). Ráadásul az EPIC azt gondolja, hogy a lelkes modkészítők majd sok mindent megoldanak helyettük. Elérhetővé tették például az arckifejezéseket szimuláló fejlesztőrendszert is. A modkészítő csak járja végig a fejlesztés rögös útját, az EPIC pedig (ha a dolog beválik), majd beépíti saját játékprogramjába. Sokan (velem együtt) örömmel részt vennének új dolgok kifejlesztésében, de ahhoz az EPIC-nek komolyabban kellene vennie a modfejlesztőket. Lehet, hogy szeretnének támogatni minket, csak nincs elég kapacitásuk rá. Az is valószínű, hogy nem jókedvükben keverednek egyre jobban bele a saját UT2004 programjuk fejlesztésébe. A többi játékprogram felől is sok elégedetlen hangot hallok. Hiába, a játékprogramokhoz használt technológia nem fejlődött együtt az igényekkel (amit a játékprogramoknak tudniuk kellene), ezért van ez a sok, középszerűnek mondott program – a tartalom fejlesztése helyett a fejlesztőknek először a technikával kell megküzdeniük. Talán a nyáron megjelenő Microsoft XNA fejlesztői környezet majd változtat ezen, bár nem tudom, hogy mennyire lehet majd (fel)használni saját munkákhoz. Talán ingyenes lesz, mint a DirectX. Az UT2004-ből az MSU 3. fordulójára a rövid idő és az UT2004 egyéb dolgai miatt csak egy talán félkész Heroes of Exiont tudtam összehozni, melynek komolyabb továbbfejlesztésére akkor van csak reális esély, ha az UT2004 hibáinak javítgatása helyett a játékosok által is látható dolgokkal, a tartalommal is tudnék foglalkozni."



Most nem fogok köszönni. Nem azért, mert rettentő tenyeres-talpasnak tartanám magam, hanem azért, mert az elmúlt hú, de sok (tényleg sok) GAMER-ben majdnem minden cikket úgy kezdtem, hogy valamiféleként beköszöntem. Ezen most változtatni fogok, és inkább több sorban fáradozom azon, hogy megmagyarázzam tettemet, minthogy csak odaírjam szárazon és egyszerűen: Sziasztok! A félszabatos bevezető (vagy inkább a sértődött tizenéves kislánykára hasonlító start után) semmilyen információt nem tartalmazott eddig a pillanatig számotokra, hogy miről is szól majd a mostani két oldal. Az alcím persze már sokakban konkrétumokat vél sejtetni: Lily bármennyire is ügyesen alkot találó címeket, ezúttal nem ködös kellőképpen, de talán nem is baj. A Játéklexikon rovat ezúttal a legemlékezetesebb monszter-harcokkal foglalkozik, már érzem is a bizsergést a bal mellbimbómban, hogy ez is több részes, valamikor folytatásokat is megélő téma lesz. Tekintsétek meg az első felhozatalt, aztán dobáljátok a leveleket, ahogy szoktátok, a saját tippjeitekkel.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Legemlékezetesebb harcok 1. rész

Goro - Mortal Kombat • Keszthelyi József (Malocante) nevű olvasónk kért meg rá, hogy amennyiben lesz szó főellenfelekről valaha, Gorót feltétlen említsem meg a Mortal Kombat sorozatból. Levele alapján komoly érzelemhullám tört rám, minden félerotikus áthallás nélkül értelmezve. Jómagam is rengeteget püföltem ősrégi, azóta már megboldogult (beleömlött egy flakon CIF, ne kérdezzétek hogyan...) 386DX-emen a játékot, állandóan Raydent és Scorpiont választva. Mr. hűtőgépet, azaz Sub Zerót valamiért nagyon nem kedveltem. Üvöltöttem mindig, mikor az utolsó folytatási lehetőségem is szublimált virtuális formájában, lévén Goro négy karjával olyan könnyen szétcuppantotta karakteremet, mint vak bálna a tankhajót. Jó-jó, tudom, nem tudtam rendesen játszani, de még nem nagyon érdekelt, hogy profin toljak bármilyen verekedős játékot PC-n, csakis a játéktermekben volt létjogosultsága efféle tevékenységeknek.



Malocante levele tehát a legjobbkor jött, és ezzel első helyre emelte a felsorolásban Gorót, akire biztos vagyok benne, hogy sokan emlékeztek, akár kellemes, akár kevésbé kéjmámoros élményekkel. 1998-ban majdnem megdöntötték a Mortal Kombat, mint a történelem addigi legvéresebb verekedős játéka hatalmát. A Virgin Interactive kiadásában került volna trónfosztó közelségbe a Thrill Kill nevű 4 személy által is játszható hentescsoda, de a Virgin akkortájt kőkemény parákkal harcolt anyagi és marketingtéren (jó pár nem várt bukás beficcent nekik sajnos :( ), így a Thrill Kill sohasem jelent meg, noha 18+ korhatáros játéknak indult.

Solidus Snake - Metal Gear Solid 2 • Tudom, már megint azt hajtogatjátok, hogy lassan elfelejthetném a Metal Gear sorozatot, mert majdnem mindig előkerül, ha jó játékokról, vagy rendkívüli pillanatok felidézéséről van szó. Mosolyogva közölhetem, hogy ismét egy olvasó kérte Solidus Snake részvételét a cikkben, ezúton is köszönöm Kútvölgyi Róbert (Lestat) kimerítő és olvasmányos levelét, melyben hosszasan ecseteli, nálam jóval elvakultabban az MGS sorozat dicsfényét és élményeit.

A legjobban az a rész tetszett, mikor a kutyájával kellett megküzdenie azért, hogy visszakapja jó öreg Saitek kontrollerét. Betegre nevettem magam, ugyanis a kutya azért nyalogatta és harapdálta folyton a kontrollert (még jó, hogy nem a gazdija kezével együtt), mert pár nappal korábban Robi mamájának egy óvatlan mozdulata miatt az egész esti pörköltszaftmennyiség, amelynek eredetileg a nokedlire kellett volna kerülnie, szépen magába fogadta feje búbjáig (cuppogó hangokkal merülvén) a kontrollert. Nem tudom, hogy aznap este éhezteк-e, de az biztos, hogy pont a Solidus Snake elleni kőkemény 3 lépcsős harc közben gondolta úgy Böbe (a kutya), hogy jobb helyen lesz az az irányító az ő szájában, hátha nem csalnak az illatok, és valóban ízletes husikáról van szó. Robi természetesen nem tudta megőrizni hidegvérét, de ez teljesen érthető is. A lényeg az, hogy Solidus nekem is kellemetlen perceket okozott, míg rájöttem, hogy erővel sokkal könnyebb lenyomni, mint ésszel, és addig ütöttem Raiden kardjaival, míg le nem szédült a tetőről. Ezután pedig a jó ideje látott leghosszabb end sequence következett Rika Muranaka hangjának főszereplésével. (Aki nem hallotta még a Can't Say Goodbye To Yesterday című számot a Metal Gear Solid 2 végén, az sürgősen pótolja.)



Saját árnyék – Prince of Persia • Hogy egy lányt is említsek végre, Nikolett (nem tudom a vezetéknevét, mert nem írta oda sajnos) Budapestről a klasszikus gámákhoz vonzódik, és könyörgött, hogy a Prince of Persia első részében oly nehezen, s mégis annyira egyszerűen leölhető árnyékot (a főhős saját árnyékát) hozzam szóba. A Prince első részét senkinek sem kell bemutatnom, ismeri a fél világ, sokan csak a negyedik rész, a Sands of Time sikere óta. Az első kettő még kézzel rajzolt, oldalscrollozós ügyességi akciójáték volt tetemes mennyiségű pályaismereti logika alapú feladvánnyal. A Prince of Persia 3D pedig nagyon gyenge Lara Croft-imitáció volt csak-, egy bugyogós-kardos tesztoszteronbombával, aki még lépni sem bírt úgy, hogy ne porckorongsérvesnek tűnjön. A negyedik epizódról pedig nemrég olvashattatok, sőt, az E3-bemutatónkban (az előző számban) írtunk a hamarosan megjelenő legújabb epizódról is. A Ubisoft a lehető legjobb franchise-t folytatja, mely másfél évtizedes múltra tekint vissza. A Broderbound több mint kétmillió darabot adott el belőle. Meg merem kockáztatni, hogy az évezred játékötlete és megvalósítása volt az első kétezer évben. Jordan Mechner kódolta, rajzolta és tervezte a pályákat. A nyolcvanas évek végén még nem több tucat ember készített egy óriási költségvetésű játékot (mint manapság), hanem javarészt egy személy. Jordan Mechner is közéjük tartozott, és 25 évesen négy év alatt elkészítette a Prince of Persiát. Az apja írta a zenéket és készítette a hanghatásokat (3 dörrenés, 2 akkord zene és kb. ennyi, de akkor bőven jó volt), továbbá a testvére mozgását modellezte. Csakúgy, mint Eric Chahi a Delphine Software-nél az Another World főhősének mozgását. Remélem, elégedett vagy, Niki, örülünk, hogy ezt a játékot választottad örök kedvencedként a végső harc nehézségei ellenére.

Ugh Zan III – Serious Sam • „Jézusom, mekkora!" Neeem, nem izomkrinolint látok épp, és teszek rá megjegyzést, csak felidéztem az első gondolatomat a Serious Sam végső bosszáról. Az hagyján, hogy csak az egyik lábujja fért bele a látótérbe egyszerre, az már csak hab a tortán, hogy többszörösen kellett belehelyezni a teljes fegyverarzenált, ami nem kevés mennyiségű ólmot és raksit jelent ismerve a Sam játékok mechanikáját. Az FPS játéktörténelem legnagyobb főellenfeléről van szó, Ugh Zan III-at alulról támadva csak a szintén ebben a játékban megtalálható Láva Gólem éri el, ami szintén hatalmas, nagyobb, mint az épület, melyet őriz. A harmadik helyezett a virtuális légből kapott listámon talán az Unreal 2 bosszmadarával zárulna, amely jóval kisebb volt az előbb említett két példánynál, de még mindig nagynak számított.
Nekem sohasem jött be igazán az, amit a Croteam filozófiájának tekint, miszerint minél több ellenfél jön, a játék annál élménydúsabb és élvezetesebb. Az elején még poén, hogy megállás nélkül ölni kell, de később már kifejezetten falra másztam tőle. Sokaknak viszont pont az tetszett meg a játékban, hogy térdig gázolhatnak a hullákban. Nem számoltam utána, de a Serious Sam 1-ben összesen biztos, hogy több ellenfél jött szembe, mint amennyi mondjuk négy átlagos FPS játékban található. (kétszázszor annyi, mint a Deus Ex 2-ben, 80-szor annyi, mint az Unreal 1-ben, 40-szer több, mint az Elite Force 2-ben és kb. hétszer annyi, mint a Painkillerben. Mindez 2001-ben.)

Nagy csápos izéke – Beyond Good and Evil • Rőfimalac és Jade kalandjai (helytelen illemtani sorrendben) végén az egyik legidegesítőbb, mégis leginkább kitanulható harcot vívja Jade a főgonosszal, akinek valamiért nem jut eszembe a



neve. Talán nem is volt neki, de most felhívom Mocsyt, hátha ő emlékszik.
...
Felhívtam, hát persze, hogy azt sem tudta miről beszélek. De aztán kivágta magát, és úgy oldotta meg a helyzetet, hogy elnevezte DomZ főnöknek. (Mivel az volt :)) Tehát a Nagy Csápos Izéke, amelyik Telepátiával Üzenget Jade-nek a játékban (röviden: TANCITÜJCI) harca kissé rendhagyóra sikeredett a megcserélt irányítással, és a szemét módon beteleportált ellenfelek miatt (ja, és nem volt túl nagy ennek ellenére, úgyhogy ő picike ellenfél) jóféle volt. Szerencsére Jade botja mindig a legalkalmasabb járatba illeszkedik,
így DomZ főbácsi szemgolyója bepiszkálására is alkalmassá vált, ezzel megmentett minden elrabolt anyukát, apukát és gyereket, no és persze rőfimalacot.



Mr. Bison – Street Fighter 2 • Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy mennyi pénzt öltem SF2 automatákba, akkor nem tudnám megmondani, de jó pár szalámis zsemlém cseréltem el húszasokra, az biztos. Sohasem tudtam igazán jól játszani, nem úgy, mint a Mortal Kombat 3-mal. Csodálattal bámultam, mikor az egyik uszodában kiállított automatán egy fiatal srác sérülés nélkül (Perfectre) verte Mr. Bisont. Dhalsimmal volt, és semmi mást nem csinált, csak kihasznált egy bugot, mely elkerülhette a teszterek figyelmét. Nem tudom, hogy csinálta, de majdnem ez volt az egyetlen alkalom, mikor bárkit láttam végigjátszani az SF2-t az irtózatosan nehéz főellenfele miatt. Oké, lehet, megint én voltam a mesüge pempörsz pléjer, de azért nem hiszem. A srácnak is csak úgy sikerült, hogy folyamatosan csak a rúgást nyomkodta egy bizonyos pozícióban, amire Bison mindig úgy reagált, hogy előre akart vetődni az áramoskéz-támadással. De éppen mindig bekapta a rúgást, és kezdhette elölről a mozdulatot egészen addig, míg meg nem halt.
Nem volt túl nagy csata, de maradandó nyomot hagyott, felvésve, hogy még a játékautomaták is leverhetők kisebb ügyes trükkökkel. Dhalsim amúgy sokatok kedvence, hosszú lába és kezei miatt az Indiai gumiember a mai 25 év körüli generáció számára mintegy félisten, csakúgy, mint Chun Li. :)

Mára ennyit lányok-fiúk, remélem, a fürdőkádban vagytok (mint én is épp), bár, ha a szituáció teljesen hasonló, akkor nektek sem ártana egy kis melegvizet nyitnotok látva a szendvicsvirslivé változott szerveket. Kikászálódom, Ti olvassatok tovább, és töltsétek GAMER-anyagokkal bendőtöket. Szorgalmazom a recept rovatot, de Lilyék még ellenállnak... Pedig de jó lenne sütni-főzni...

-=Flatline=-



Üdvözlet malackáim! Végre kőkeményen nyár van. Mennyire vártam már, el sem hiszitek. Végre betömörödött minden ruhadarab az utcán rohangáló embereken, rengeteg dezodort és izzadásgátlót adnak el (tehát a gazdaság is alakul), továbbá szabadság is van, ami annyit tesz, hogy lehet sűríteni a vízközeli programokat és a LAN-os összecuccolásokat. Már most elkezdtük többben vásárolni az ipari mennyiségű kólát, chipset, sósmogyorót, extrudált kukoricapelyhet. Persze az éppen szükséges ellentétes nemű relaxációs terapeutákat is jól szervezetten össze kell hangolni, hogy épp ráérjenek akkor, mikor a leginkább szükség van rájuk, úgyhogy a nyáreleji LAN hegyek logisztikai téren is komoly próbatételnek számítanak. Eddig úgyis átrágtunk már majdnem mindent, ami nem közvetlenül kapcsolódik a multiplayer LAN-ok feelingjéhez és mechanikájához, így most talán végre a közelébe érek a témának.

KÖZÖS ÜLÉS

Hozzávalók

Mire is van szükség, ha orrvérzésig szeretnétek gyapálni egymást kedvenc játékotokban? Először is nem árt, ha előre tisztázzátok szüleitekkel (különböző testcselekkel már jóval korábban elejét lehet venni azoknak a problémáknak, melyek leginkább jelentkezni szoktak olyankor, mikor közlitek, hogy nem töltitek otthon a következő 1 hetet, és még a gépeteket is magatokkal viszitek), hogy márpedig jó lett a bizi, tudtok már vigyázni magatokra, és különben is nyár van, ráadásul a hugicátok már 1 hónapja a barátnőivel alszik 6 várossal arrébb. Nem lenne fair, ha pont Ti maradhatnátok ki ama piciny, ámde mégis jelentékeny önállósági szakaszból, amikor teljesen igénytelenül fekhettek a gépetek előtt hasonlóan elvakult bajtársaitok társaságában.

Szóval az a legjobb, ha saját gépetek van, és nem kell osztozni rajta senkivel. Az még jobb, ha a Ti zsebeteket terhelte a megvásárlása, így a szülői szigor utolsó mentsvára is azonnal szertefoszlik, tehát nem mondhatják, hogy nem engednek el, mert a masina nem a tulajdonotok. Ha még a szállításotokat is sikerül velük lezsírozni (3 puszi nyakra, egy „SZERETLEK MAMI!" mondat véletlenszerű beszúrása a szemétkivitel után, mosogatás előtt...), és van, aki jószívűen elszállít titeket a LAN helyszínére, már rég nyert ügyetek van.

Számtalan dolog van, amit nem szabad otthon hagynotok, s ha először szerveztek saját házi mókát, akkor főleg gondoljátok át, hogy mire is lesz szükségetek.

1: Rengeteg UTP kábelre, ami működik is, és lehetőleg nem fordított bekötésű. (Fordított kábelt 2 gép összekötésére szoktak többnyire használni, de mivel nem csak kétemberes mókára készültök, ez felejtős...

2: Egy Switch-re vagy egy megfelelő mennyiségű porttal rendelkező HUB-ra, nehogy pont Ti maradjatok ki a játékból amiatt, hogy nem tudtok csatlakozni. (A régi megoldás, amikor még BNC dugós hálózatokkal szenvedtünk, szerencsére már a múlté, hovatovább sokkal gyorsabb egy jó kis 10/100-as, esetleg a tehetősebbeknél Gigabites switch-csel megoldani a kommunikációs nehézségeket.

3: Hosszabbítókra. Ajánlott az olyan, amelyik nem piacos fostömlő minőségű cucc, hanem kicsit táposabb. Személyes tapasztalataim alapján azt is javaslom, hogy ne legyen rajta olyan gomb, amelyikkel az egész egység áramellátását ki lehet kapcsolni. Nem egyszer fordult elő, hogy a heves adrenalindús játék közben valamelyikünk rátiport arra a fránya jól ismert piros kapcsolóra. Az eredményt nem kell ecsetelnem, döbbent arcok a leszunnyadó gépek és kikapcsoló monitorok előtt, majd irtózatos méretű káromkodás.

4: Étel és pénz, vagy pénz és étel, de a legjobb mindkettő. Pizzéria mindenhol van a világban, így valószínűsíthetően a LAN partytok környékén is akad majd pár.

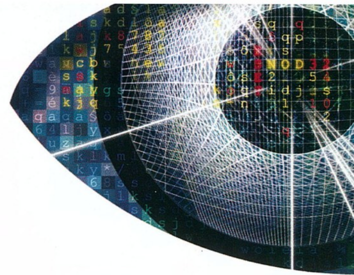
5: Csavarhúzó és minden olyan pótalkatrész, amire szükséged lehet ismerve a géped gyengeségeit, ne adj isten, hibáit.

6: Kedvenc LAN-os billentyűzeted, amelyen ugyanolyan kényelmes a játék, mint az otthonin, csupán ezt kettétörheted, ha éppen úgy van kedved. Ugyanez igaz az egérre is.

7: Nyers DVD és CD, sok. (Amennyiben nincs legalább kétszer akkora merevlemez-kapacitásod, mint a többieknek.)

Leírhatatlan az az érzés, mikor a szobában/teremben/házban mindenki azon sertepertél, hogy minél hamarabb működőképes hálózat álljon össze, ahol előbb-utóbb elkezdődik a monstre játék. Kábelhegyek, izzadt tenyerek mindenfele, kényelmes zugok, monitortakaró kartonlapok (monitor cheat ellen :)), minden, ami kell. Évek óta az egyik legjobb dolog, ami a számítógépekkel történhetett, az a TFT monitor volt. Kicsi, helytakarékos, a kis helyen szervezett LAN-ok létszáma gyakorlatilag duplázható, ha mindenkinek TFT monitora van. Tudom, hogy itthon még nem annyira elterjedtek, de idén már egyre több felhasználó dönt majd úgy, hogy alacsony frissítéssel rendelkező, kifejezetten játékosok számára készült TFT monitort vegyen. Felejtsétek el a 20-25 ms, vagy annál is magasabb szürke – szürke frissítésű monitorokat, csakis 16 ms-os vagy a napokban megjelent 12 ms-os monitorokat válasszátok. Hamarosan folytatjuk.

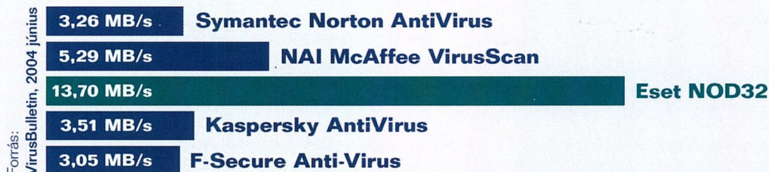
-=Flatline=-





NOD32
antivirus system

csak egyetlen antivírus lehet a
leggyorsabb!



kedvezményesen megvásárolhatod*
bruttó **4063** Ft/éves áron

* 3 évre vásárolt kedvezményes licenc esetén, érvényes diákigazolvánnyal. A 3 éves teljes ár bruttó 12188 Ft.

Győződj meg róla te is!

A telepítőt az újság mellékletén is megtalálod.

web: **WWW.NOD32.HU** telefon: **(1) 346 7052**

MOZI

A legelő hősei

Eredeti cím: Home on the Range **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. július 29.



A Zsebkendőnyi Mennyország névre keresztelt tanyát elárverezik, amennyiben a gazdasszony nem kerít sürgősen 750 dollárt. Mivel erre semmilyen kilátás nincs, három tehén – Terka, Priscilla és Reményke – útra kel, hogy elkapják a vadnyugat legrettegettebb bűnözőjét, Girnyó Daltont. Ha tervük sikerrel jár, a vérdíj bőségesen elég lesz ahhoz, hogy otthonuk megmaradjon.

Az utóbbi időben bukást bukásra halmozó Walt Disney stúdió szomorú döntésének eredményeként pályafutásának utolsó kézzel rajzolt animációs filmjét készítette el: a későbbiekben csak és kizárólag számítógépes megoldásokat használnak. A legelő hősei sajnos nem méltó lezárása a stúdió legendás pályafutásának, mely a Hófehérke és a hét törpével vette kezdetét. Az alkotás ugyan hemzseg a jobbnál-jobb ötletektől kifigurázva a klasszikus westernfilmeket, ám a poénáradat nem képes kitartani a befejezésig.

★★★☆☆

Egy makulátlan elme örök ragyogása

Eredeti cím: Eternal Sunshine of the Spotless Mind **Forgalmazó:** SPI **Mozibemutató:** 2004. augusztus 26.



Ha a forgatókönyvíró nem más, mint Charlie Kaufman, egyvalamiben biztosak lehetünk: olyan filmélményben lehet részünk, melyhez foghatót korábban nem láttunk. A John Malkovich-menet és az Adaptáció kiötlője ezúttal a videoklipes múlttal rendelkező Michel Gondry tolmácsolásában egy bizarr romantikus történetet mesél el.

Joel (Jim Carrey) egy újabb „utolsó" veszekedés után szeretne kibékülni barátnőjével, ám ezúttal nincs visszaút: megdöbbenve veszi észre, hogy Clementine (Kate Winslet) teljesen kitörölte őt az emlékezetéből. Csalódottságában felveszi a kapcsolatot Dr. Howard Mierzwiakkal (Tom Wilkinson), és ugyanezt a beavatkozást kéri. A memóriatörlés folyamán azonban Joelben folyamatosan törnek elő az egykori közös élmények, és rá kell jönnie, hogy ő és Clementine még mindig szeretik egymást. Gondry zseniális, ám egyúttal felettébb bizarr mozija bátran ajánlható bárkinek, aki a Truman Show-ban és Ember a Holdonban megismert „komoly" Jim Carrey-t szeretné viszontlátni.

★★★★★

DVD

Titokzatos folyó

Eredeti cím: Mystic River **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD-megjelenés**: 2004. július 20.



A három gyerekkori jó barátot, Jimmyt (Sean Penn), Dave-et (Tim Robbins) és Seant (Kevin Bacon) hosszú évtizedek múltán hozza újra össze a sors. A bűnöző múltját hátrahagyó Jimmy lányát brutális módon meggyilkolják, az ügy felgöngyölítésével pedig Seant bízzák meg. A bosszúra éhes apa a rendőrök tétlensége miatt saját embereivel is nyomoztat, mígnem a szálak Dave-hez vezetnek. Hármójuk beszélgetései során régi és elhallgatott sebek törnek újra felszínre. A korábban Piszkos Harryként az egész világ számára ismertté vált Clint Eastwood életműve egyik legkiválóbb darabját készítette el: a Titokzatos folyó rendkívül érett és lassú folyású dráma, mely elsősorban nem a bűnügy felgöngyölítésére, hanem a szereplők jellemére fókuszál lehetőséget biztosítva ezzel színészeinek, hogy zseniális – Oscar-díjjal jutalmazott – alakításokkal kápráztassanak el.

★★★★★



Annak ellenére, hogy a tavalyi év egyik legjobb kritikai fogadtatásban részesült művéről van szó, a DVD megelégszik annyival, hogy a filmet tökéletes minőségben tárja elénk: az egyedüli extra egy tízperces, nagyon felszínes dokumentumfilm.

★★★☆☆

Freddy Vs. Jason

Eredeti cím: Freddy Vs. Jason
Forgalmazó: Warner Home Video
Lakossági DVD-megjelenés: 2004. augusztus 3.



Freddy Krueger eleddig összesen 7 alkalommal tűnt fel a vásznon a Rémálom az Elm utcában-filmekben, míg „kollégája", Jason Voorhees a tíz részt számláló Péntek 13.-sorozattal örvendeztette meg a rajongóit. Elérkezett hát az idő, hogy a két gyilkológép visszatérjen, és az Elm utcában együtt mészároljon – elsősorban bombázó tinédzser csajokat és egymást.

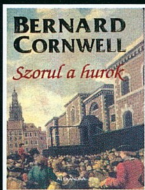
Ronny Yu direktor sikerrel élesztette fel az egyre laposabb Gyerekjáték-sorozatot a Chucky menyasszonyával, így a Freddy Vs. Jason vászonra viteléhez keresve sem találhattak volna jobb személyt. A rendező töméntelen mennyiségű vérrel és szokatlanul sok humorral tiszteleg a két sorozat előtt, miközben persze ki is figurázza azokat. Szériaszámra készülő társaival ellentétben filmje pont azért működik olyan nagyszerűen, mert egyáltalán nem veszi magát komolyan – így a Freddy Vs. Jason leváltva az eddigi kedvenceket könnyen válhat a házibulik utáni józanodás új favoritjává.

★★★★★



A kép éles, a hang dübörög, és még extrák is vannak: audiokommentár, törölt jelenetek (köztük alternatív befejezés!), sajtókonferencia, mo-zielőzetes és videoklip.

★★★★☆



Bernard Cornwell: Szorul a hurok

Alexandra Könyvkiadó (2004)

Hét nap az élet. Legalábbis annak a halálraítélt festőnek, akinek kilátástalannak tűnő ügyét egy nemesi származású, ám önhibáján kívül elszegényedett katonatisztre bízzák. Ha az elítélt édesanyja nem a királynő varrónője lenne, jó eséllyel senki nem foglalkozna az egésszel. Így azonban...

Sandman, az egykori katonatiszt elkezdi a nyomozást, ám időközben kénytelen rájönni, hogy nem az igazság kiderítését, hanem az ítélet megerősítését várják tőle. Túlfejlett igazságérzete azonban nem engedi, hogy behódoljon a pénzért bármire hajlandó hatalom és a nyilvános akasztásokat borzongva váró tömeg egyre erősödő nyomásának.

★★★★☆



Stephen Kenson: Keresztutak

Beholder Könyvkiadó (2004)

Ciki, amikor egy utcai mágus egyszerre kerül összeütközésbe a megatársaságokkal, a jakuzával és egy erős szellemmel. De persze, ha olyan kaliberű fickóról van szó, mint a jóképű Karom, nyugodtan hátradőlhetünk, hiszen nincs okunk az aggodalomra. Vagy mégis?

Stephen Kenson második regénye érezhetően jobban sikerült, mint az első (Technobábel). Mondjuk, könnyített a helyzetén, hogy nem egy teljesen új szereplőt kellett kitalálnia és beillesztenie a Shadowrun világának árnyai közé, hanem a Jak Koke nevével fémjelzett Sárkányszív trilógiájából ismerős jóképű mágus, Karom életét próbálja bemutatni - ahogy ő azt elképzeli.

★★★☆☆



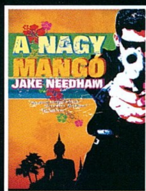
Jon Courtenay Grimwood: Lucifer sárkánya

Ulpius-ház Könyvkiadó (2004)

William Gibson a Neurománccal lefektette egy új műfaj, a cyberpunk alapjait, és bizony rögtön az elején nagyon magasra is tette a mércét. Az általa kitalált világ (Földünk nem is olyan távoli jövője) megáll a saját lábán. Ami sajnos Grimwood regényéről nem mondható el.

Függetlenül attól, hogy a "Lucifer sárkánya" beleillik a nagy elődő által elképzelt világba, mégis önálló világot teremt, amelynek egyensúlyát sajnálatos módon maga a szerző borítja fel azzal, hogy az elkerülhetetlenül szükséges pusztulás helyett happy end-szerűen zárja le az eseményeket. Hiába, így is tönkre lehet tenni egy jól induló történetet.

★★★☆☆



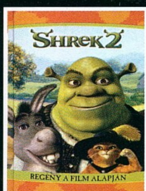
Jake Needham: A Nagy Mangó

Agave Könyvek (2004)

New York (Nagy Alma) - Los Angeles (Nagy Narancs) - Bangkok (Nagy Mangó). Needham nem mindennapi regénye ez utóbbiba vezeti el olvasóit, ahol 1975-ben, egy félresikerült CIA-akciónak köszönhetően nyoma veszett tíz tonna pénznek (a Vietnami Nemzeti Bank teljes valutakészletének). Húsz évvel később a pénz felbukkan Bangkokban. És persze többen keresni kezdik.

Jó tudni, hogy napjainkban is születnek olyan regények, amelyek képesek új színt vinni a krimi műfajába úgy, hogy közben hűek maradnak a nagy elődök hagyományaihoz. Érdekes, hogy sokszor ezek a regények jobban megragadják a XXI. század emberének életérzését, mint bármi más.

★★★★☆



Jesse Leon McCann: Shrek 2

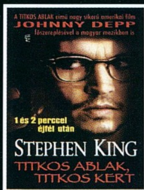
Szukits Könyvkiadó (2004)

Hát kérem, manapság már az orgék élete sem könnyű. Főleg, miután nősülésre adták a fejüket, ahogy azt Shrek is tette. Csóró már akkor érezte, hogy baj lesz, amikor megérkezett hozzájuk Fiona, az ifjú feleség szüleinek meghívója Túl az Óperenciánba.

Shrek nem is akar elindulni, de hát mit tehet, amikor ifjú felesége annyira szeretne menni, annyira szeretné végre bemutatni szíve választottját szüleinek, Túl az Óperencián királyának és királynőjének. Megadja magát, és megy. És megpróbálja ép ésszel túlélni az egészet.

Még jó, hogy velük tart Szamár, így garantált, hogy - függetlenül a kialakult kényelmetlen helyzettől - senki sem fog unatkozni.

★★★★☆



Stephen King: Titkos ablak, titkos kert

Európa Könyvkiadó (2004)

A kötetben két kisregény olvasható: A langolierek és a Titkos ablak, titkos kert. Én ez utóbbiról szeretnék pár szót szólni. Nem a történetről, hiszen azt valószínűleg sokan ismeritek (mostanában ment a mozikban). Sokkal inkább a címről.

Ez King saját elmondása szerint nagyon jó metaforája annak, amit a fantáziaregények írói nap, mint nap művelnek: hétköznapi történeteiket egy csaknem elfeledett ablakon keresztül, teljesen új szemszögből mutatják be, így a szokványos dolgokat különlegessé formálják.

Ha King olyasmit lát saját ablakain átnézve, amiről ezek a történetek szólnak, csodálom, hogy nem csavarodik be.

★★★★☆

Magic the Gathering - Színek Háborúja

Sikerült! Végre megfertőztük valamivel Hunort, most már ő is a kis lapocskák bűvöletében él. Ráadásul pont jókor, jó helyen, hiszen így egyből lehetőségünk nyílt egy jó ki színek háborújára. Nem, ez nem új hollywoodi kasszasiker, nem is fantasy könyv címe, ez a Magic különleges, öt fővel játszható változata. A lényeg: minden játékos csak az általa egyedüliként választott színű lapokkal játszik, azaz még a paklikészítés előtt meg kell egyezni, ki melyik színnel szeretne lenni. A játékosok a kártya hátoldalán látható sorrendben ülnek egymás mellett az optimális esetben kör alakú asztalnál (fehér-kék-fekete-vörös-zöld). Minden játékosnak a két szomszédja a szövetségese, a két átellenben ülő pedig az ellensége; ez az ellentét-kapcsolat viszony a Magic szellemiségét is jelképezi. Innentől egyszerű a képlet: az nyer, akinek egy ellensége sem marad. Lénnyel támadni csak az ellenfelet lehet, varázsolni viszont akár a szövetségesre is szabad. A játékstílus érdekessége, hogy bár két szövetségesünk van, ők egymásnak ellenségek... jöhet az intrika.



CODENAME PANZERS

Német hadjárat

1. Lengyel Reptér

Elsődleges feladat: A reptér elfoglalása • *Opcionális feladat:* A földön lévő összes lengyel repülőgép megsemmisítése • *Rejtett feladat:* Találd meg a titkos hadianyag-lerakatot a pálya szélén lévő kis szigeten.

A teherautókat nyugodtan hagyjuk hátra, nem lesz rájuk szükségünk. A gyalogosokkal támadjuk meg a lengyeleket, de ügyeljünk arra, hogy ne szenvedjünk veszteségeket. A tankelhárító ütegeket foglaljuk el, azokkal támadjuk meg lehetőleg a lengyel harckocsikat, ebben a küldetésben nem lesz lehetőségünk kijavítani a sérüléseket, így kímélni kell a páncélosokat. Nyomuljunk előre a reptér felé szép óvatosan, majd amikor odaértünk, küldjünk egy felderítőgépet a kifutópályák fölé. Két vadászgép is készen áll a felszállásra, ezeket bombázzuk le, mielőtt észbe kapnak. Innen kezdve már nem lehet gond, csak arra vigyázzunk, hogy ne legyenek veszteségeink.

Tipp: az elfoglalt ágyúkhoz rendeljük oda a felcsereket, így könnyen juthatnak tapasztalati ponthoz.





2. Lengyel Vasútállomás

Elsődleges feladat: A vasútállomás elfoglalása • *Opcionális feladat:* Nincs • *Rejtett feladat:* A lezuhant felderítőgép pilótájának megmentése

Intézzük el a várost védő erőket, majd nyugatról kerüljük meg a települést. Az ellenállás meglehetősen gyenge lesz errefelé, de azért nem árt az óvatosság. A falu mellett lévő tóba német felderítőgép zuhan, ennek a pilótáját kell kimentenünk. Csak olyan egység tudja kihozni, akinek a felszerelése között gumicsónak található. Nyugatról támadjuk meg a várost, de készüljünk fel a lengyel támadásra. Harckocsikból és gyalogságból álló erők támadnak meg bennünket, de a jól pozícionált páncélosokkal feltartóztathatjuk a rohamot. Ezután egyszerű lesz a dolgunk, csak meg kell tisztítanunk az állomás környékét az ellenséges erőktől.

3. Varsó ostroma

Elsődleges feladat: A Varsó védelmét irányító tiszt foglyul ejtése • *Opcionális feladat:* nincs • *Rejtett feladat:* nincs • *Csapatösszeállítás:* 2 Panzer II, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 1 páncéltörő-puskás, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet venni

Számítsunk arra, hogy a lengyelek elkeseredetten védik a fővárost, és minden házért külön meg kell küzdenünk. Az ellenség által elfoglalt házakba küldjünk géppuskásokat, azok gyorsan kipucolják. Na-





gyon jók a 75 milliméteres lengyel tüzérségi ágyúk, foglaljunk el belőlük minél többet. Két hadianyag-raktárt is elfoglalhatunk a városban, ezek automatikusan javítják a sérüléseinket, és feltöltik a lőszerkészletünket, ha a közelben vagyunk. A főhadiszállás pincéjének az ajtaja zárva, a kinyitásához meg kell keresnünk a kulcsot. Ezt a város másik végében találjuk meg egy részeg lengyelnél. Már csak vissza kell vinnünk a kulcsot a lengyelek főhadiszállásához.

4. Sarlóvágás hadművelet

Elsődleges feladat: A francia bunkerek semlegesítése. Az elakadt műszaki alakulat megsegítése. Csatlakozás Rommel főerejéhez. A francia tüzérség kiiktatása. • ***Opcionális feladat:*** A folyó túloldalán lévő csapatok feletti parancsnokság átvétele. • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Panzer IIIF, 1 Bison önjáró löveg, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet venni



Nyugatról az úton francia felmentő sereg érkezik, koncentráljunk a páncélosokra, a gyalogság úgyis gyorsan elvérzik. Nyomuljunk szép óvatosan előre, majd intézzük el az első védelmi vonalat (az út melletti gerincen francia tüzérség rejtőzködik). A bunkereknek ne menjünk a közelébe, túlságosan erősek. Használjuk inkább a Bison önjáró löveget, annak nagyobb a lőtávolsága. Egyelőre ne csatlakozzunk Rommelhez, inkább mentsük meg a keleten rekedt műszaki alakulatot. Amint a közelükbe érünk, megindul a francia támadás, nem árt, ha sietünk. Ezután a hídépítő osztag automatikusan megindul a tábor felé, nekünk kell biztosítanunk az útjukat. Igyekezzünk előttük maradni, legalább két teherautónak épségben kell maradnia. A táborban újabb feladatot kapunk a főparancsnoktól, gumicsónakkal át kell kelnünk a folyón, majd ott semlegesítenünk kell a francia ágyúkat. A túloldalon vár ugyan három friss német egység, de velük inkább evezzünk vissza, és használjuk a saját, tapasztalt egységeket. A veterán katonákkal nem lesz nehéz elintézni a francia tüzéreket, ez a küldetés vége.

5. Matilda hadművelet

Elsődleges feladat: A konvoj biztosítása. Az összes brit Matilda megsemmisítése. A szélmalomnál gyülekező ellenség megsemmisítése. • ***Opcionális feladat:*** A Flak 88-asok feletti parancsnokság átvétele. ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Panzer IIIF, 2 Bison önjáró löveg, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 1 mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet venni



Első feladatunk a terep biztosítása, ehhez el kell foglalnunk a franciák által ellenőrzött tanyát. A mesterlövész már messziről le tudja szedni a tüzéreket, de lesz ott néhány aknavetős, sőt a házakba is befészkelték magukat a franciák. A tisztogatás után megindul a 100 főből álló konvoj, a feladat az, hogy legalább 75 érje el a kijelölt területet. A brit Matildák keletről támadnak, az első hullámot segítség nélkül kell visszavernünk. Vigyük előre a harckocsikat, ezeknek kell feltartóztatni az ellenséges páncélosokat. A háttérből a két Bison viszonylag könnyedén leszedi a Matlidákat, csak koncentrálnunk kell a tűzerőt, és harc közben javítani a sérüléseket. Az első hullám szétverése után megérkezik az erősítés három Flak 88-as légvédelmi üteg képében. Szedjük ki a kezelőszemélyzetét, majd ültessük a helyükbe a mi embereinket, nekik fontosabb a páncélosok kilövése után járó tapasztalati pont. A Matildák is koncentrálni fogják a tüzet az ágyúkra, de ha a felrobbanás előtt kiugrunk az ágyúk mellől, akkor nem fogják befejezni a munkát, új célpont után néznek (később aztán feljavíthatjuk



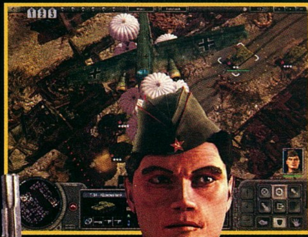


az ágyút). Négy hullámot kell szétvernünk egymás után. A Matildák után újabb feladatot kapunk: szét kell vernünk a szélmalomnál gyülekező ellenséges erőket. A főszerepet itt is kapják a légvédelmi ágyúk, elég, ha a közelbe csalogatjuk az ellenfelet, a többit elintézik ők. A küldetés akkor ér véget, ha végeztünk az összes szövetséges egységgel a malom körül.

6. Kréta megszállása

Elsődleges feladat: A tábort védő hat légvédelmi üteg kiiktatása. • ***Rejtett feladat:*** A radarállomás elfoglalása.

Az ejtőernyős osztag parancsnokaként el kell hallgattatnunk a brit légvédelmi ütegeket. A közeli házakban ellenfél fészkelte be magát, ide az aknavetősök segítsége kell. Nyugtara a keresztútnál erősítést kapunk az öcsénk személyében. A hegyen lesz a titkos radarállomás, ezt érdemes elfoglalni. Módszeresen tisztítsuk meg a bázis környékét, de egyelőre ne menjünk még be, nagy a túlerő. A mesterlövész szedje le az







őrtoronyban vigyázó őrszemeket és a légvédelmi ágyúk kezelőszemélyzetét. Ez azonban nem elegendő, fel is kell robbantanunk az ütegeket (az ejtőernyősöknél van robbanóanyag és kézigránát). Az utolsó üteg felrobbanása után megérkezik az erősítés, és megindul a végső támadás. Lehetőség szerint segítsük a támadókat, főként a harckocsikra érdemes odafigyelni.

7. A Szovjetunió lerohanása

Elsődleges feladat: Elfoglalni az északi üzemanyagraktárt. Észrevétlenül bejutni a kastély rádióadójához. Elfoglalni a kastélyt. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** A csillék segítségével átjutni a folyón. Elfoglalni a vonatot. • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Panzer IVD, 3 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 3 mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet és legalább egy aknakereső műszert venni



A német páncélosok egyértelműen jobbak, használjuk ezt ki. Nyomuljunk előre a felvonóig, majd foglaljuk el. Amennyiben gondoljuk, átküldhetünk a túloldalra néhány gyalogost, de páncélostámogatás nélkül nincs esélyük az orosz tankokkal szemben. Nyomuljunk inkább előre a vasútállomás felé. Útközben kiterjedt aknamezőbe botlunk, de a műszernek köszönhetően gyorsan semlegesíteni tudjuk. Foglaljuk el a vasútállomást, majd pakoljuk tele a vonatot gyalogosokkal. Az oroszok nem lőnek a vonatra, így baj nélkül átjuthatunk. A másik oldalon keressük meg a tüzérség és a páncélosok kezelőszemélyzetét, majd végezzünk velük, mielőtt elérnék a járműveiket. Foglaljuk el az orosz nehéztüzérséget, majd azokkal semmisítsük meg a híd köré rendelt orosz védelmet. A hídon átkelve vonuljunk északra (újabb aknamező), de egyelőre ne keljünk át a folyón. Foglaljuk el az üzemanyagraktárt, majd állítsuk meg az orosz parancsnok gépkocsiját. Keljünk át az északi hídon, majd a tartalék szétverése után vegyük körbe a kastélyt. Tisztítsuk meg a bejáratot, majd hajtsunk a kocsival a várudvarra. A rádió elnémítása után már csak a kastély elfoglalása maradt hátra.



8. A T-34-es

Elsődleges feladat: Ellopni az oroszok új fegyverét, a T-34-es páncélost. • ***Opcionális feladat:*** Észrevétlenül eljutni a harckocsihoz. • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Panzer IVD, 4 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet és legalább egy aknakereső műszert venni



A T-34-es harckocsi az északi faluban lesz, oda kell eljutnunk észrevétlenül. Az erdő tele van oroszokkal, rengeteg harckocsi és tüzérségi ágyú lapul a fák között. Óvatosan törjünk előre, a hason fekvő mesterlövészek egészen közel tudnak férkőzni a fedezékben lévő ágyúkhoz. Nyomuljunk északra, majd próbáljunk meg minél több üteget elfoglalni, és az oroszok ellen fordítani. Nagyon vigyázzunk, egy KV-2-es orosz nehézpáncélos is a térségben van, annak nem ellenfél a Pz IV-es tank. A faluba ne menjünk be, inkább kerüljük meg a települést nyugatról. Elég, ha csak a harckocsi legénysége megy, ezen a kerülő úton nincs ellenfél. Lopjuk el a tankot, majd készüljünk



fel az orosz ellentámadásra. Nyugat felől rengeteg gyalogos érkezik, közöttük igen veszélyes aknavetősökkel. A mesterlövészek készüljenek fel, ők már messziről megtizedelhetik az ellenséget. Közben a T-34-es lerobban, de a német szerelő kocsi nem tudja kijavítani a hibát. A keleti úton lerobban egy orosz szervizautó, ide kell eljuttatnunk a mi javító kocsinkat. „Gyógyítsuk" meg a T-34-est, majd kísérjük vissza a vasútállomásra.

9. A jól megérdemelt pihenés

Elsődleges feladat: A szerb partizánvezér elfogása. • ***Opcionális feladat:*** Az összes partizán likvidálása. • ***Rejtett feladat:*** nincs

Még a szabadság alatt sem lehet békésen pihenni, a hegyekben bujkáló szerb partizánok elleni hajtóvadászat vezetője leszünk. Egy horvát civil állítólag tudja, hol bujkálnak a partizánok, oda is vezet minket. Persze kiderül, hogy csapda, és ő a Farkas, a keresett partizánvezér. Nincs más dolgunk, mint követni a fickót, és eközben szépen elintézni az összes lesben álló társát. A küldetés csak azért nehéz, mert nincs utánpótlásunk, sőt még csak felcserünk sem. Harc előtt mindig vágjuk magunkat hasra, és koncentráljuk a tüzet egyetlen csoportra. A lényeg az, hogy mindenki egyformán sebződjön, hiszen így a tűzerő állandó marad. A hegyekben az egyik házban is bujkálnak fegyveresek, oda a



géppisztolyosokat érdemes beküldeni. A küldetés akkor ér véget, amikor sikerül leszednünk az összes partizánt, és sarokba szorítottuk a Farkast.

10. Héttonnás lőszer

Elsődleges feladat: Elfoglalni a vasútállomást, és megvédeni a vonatot. • ***Opcionális feladat:*** nincs ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 3 Panzer IVF2, 4 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgép-



ellen persze nincs esélyük, de megfelelő tüzérségi támogatással könnyen megszorongathatják a „nagymacskát". A mesterlövészek kémleljék ki a terepet, csak azután lendüljünk támadásba a páncélosokkal. Két lőszerraktár helyzetét látjuk a térképen, ezeket nem lesz nehéz megsemmisíteni, a harmadikat viszont meg kell keresnünk. A lelőtt pilóta annyi segítséget ad, hogy valahol a Sztálin szobor közelében lesz az utolsó raktár. Ez az egyetlen park a városban, nem lesz nehéz megtalálni. Nyomuljunk előre a parkba, majd semmisítsük meg az utolsó ellenállási gócot.



puskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet és legalább egy aknakereső műszert venni

Időhöz vagyunk kötve, nem lazsálhatunk. Nyomuljunk előre az állomáshoz, majd intézzük el az utunkba kerülő oroszokat. Az állomás körül lévő épületek tele vannak orosz egységekkel, érdemes gyorsan lerombolni őket az önjáró lövegekkel. Amennyiben lehetőségünk nyílik, foglaljuk el az állomás mellett álló nehézüteget, ez sokat segíthet a következő támadásban. Foglaljuk el a váltó épületét, majd helyezzük el a páncélosainkat és a lövegeket a sínek mellett. Miután a vonat megérkezik, megindul a szovjet ellentámadás. Rengeteg gyalogos özönlik a mozdony irányába, mindenképpen állítsuk meg őket. A támadás során két tüzérségi üteg is érkezik, ezek legyenek a legfontosabb célpontjaink. Ezután koncentráljuk a tüzet a páncélosokra, és ne felejtsük el megjavítani a sérült járműveket. A roham megtörése után keressünk egy gázlót a folyón, majd keljünk át a túloldalra. Az utolsó feladatunk a vasúti híd környékének a megtisztítása az oroszoktól. Itt már nincs olyan erős ellenállás, de azért ne rohanjunk felderítés nélkül előre.



11. Szevasztopol ostroma

Elsődleges feladat: Felkutatni, és megsemmisíteni a városban található három lőszerraktárt. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** Likvidáld a szovjet politikai tiszteket. A pálya bal szélén egy épületben rejtőznek, amely előtt 2 fekete autó parkol. • ***Csapatösszeállítás:*** 3 Panzer IVF2, 5 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet és legalább egy aknakereső műszert venni

Készüljünk fel alaposan az utcai harcokra, itt szinte minden sikátorban orosz harckocsik lapulnak. A Tigris

12. Sztálingrád ostroma

Elsődleges feladat: Megsegíteni a szorongatott helyzetben lévő német alakulatokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 4 Panzer IVF2, 5 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látcsövet és legalább egy aknakereső műszert venni

Itt is időre megy a móka, nem szabad sokat késlekednünk, különben az oroszok felőrlik a német védelmet, és elfoglalják a stratégiailag fontos pozíciókat. Nyomuljunk előre az iskolához, és útközben semlegesítsük az orosz erőket. Amennyiben lehetséges, észak-kelet felől érjünk oda, ott tudjuk a legnagyobb támogatást nyújtani. Ezután a vasúti pályaudvarhoz kell sietnünk, az oroszok ott is komoly erőkkel támadnak. A síneket elaknásították, ráadásul Il-2-es vadászbombázók is zavarják a felmentő csapatokat. Az utolsó helyszín a túloldalon lévő gyár, ez sem eshet az ellenség kezébe. Amennyiben gyorsak voltunk, simán megelőzhetjük a keletről támadó szovjet csapatokat, és még azelőtt megsemmisíthetjük őket, hogy hatolhatnának az épületbe.

Orosz hadjárat

1. Moszkva védelme

Elsődleges feladat: Megállítani a német felderítőket, és felszabadítani az orosz falut. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs

A páncélosokkal nyomuljunk észak felé, majd foglaljuk el a két ellenőrző pontot. A faluban hemzsegnek a németek. Főként a tüzérségük veszélyes, ha ezeket sikerül semlegesítenünk, akkor nyert ügyünk van. A küldetés akkor ér véget, ha az összes német katonát elintéztük a házak között.



2. A felperzselt föld taktika

Elsődleges feladat: Megállítani a német felderítőket, és felszabadítani az orosz falut. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 4 BT 7M páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 1 javító, 1 lőszerkocsi

A küldetés nagyon nehéz, főként azért, mert a páncélosaink még meglehetősen tapasztalatlanok. A németek két irányból támadnak, északról és keletről. Osszuk szét a csapatunkat, a négy BT7M tartsa a keleti frontot a szervizkocsival és az utánpótlásként érkező ejtőernyősökkel. A T-34-est vezényeljük északra, a finomító bejáratához, a géppuskások és a felcserek szintén jöjjenek ide. Az ellenség főként a gyalogosokra és a könnyűpáncélosaira támaszkodik. Igyekeznek elkerülni a harcot, nekik a tartálykocsik kellenek. Okosan használjuk fel a zuhanóbombázókat, csak olyan célpontra tüzeljünk, amelyik áll, akkor biztos a ta-

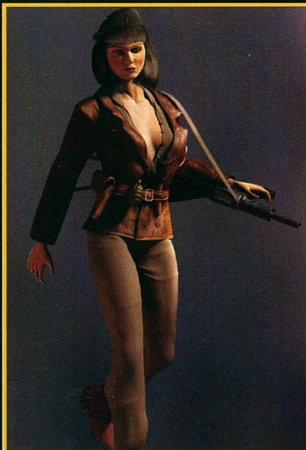


lálat. Amennyiben akad egy kis időnk, javítsuk meg az északon harcoló elvtársak páncélosait is, így tovább tudják feltartóztatni a németeket. A küldetés akkor ér véget, amikor 30, üzemanyaggal feltöltött tartálykocsi biztonságban elhagyja a területet.

3. Sztálingrád

Elsődleges feladat: Elfoglalni a stratégiailag fontos területeket. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 3 T-34-es páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 1 javító, 1 lőszerkocsi, 2 mesterlövész távcsővel

A küldetés Sztálingrád visszafoglalásáról szól: ki kell söpörnünk a német csapatokat a városból. Az első két helyszínen lesznek segítőink, okosan támogatva őket veszteségek nélkül eljuthatunk a



városközpontig. A házak között rengeteg gyalogos rejtőzködik, őket a mesterlövészekkel lehet hatékonyan semlegesíteni. A Sztálin szobornál gyülekező németek jelentős erőt képviselnek, óvatosan közelítsük meg őket. Az utolsó német páncélos felrobbanása után véget ér a küldetés.

4. Kurszk

Elsődleges feladat: Feltartóztatni addig a németeket, míg az aknamező el nem készül. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 3 T-34-es páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 2 javító, 1 lőszerkocsi, 2 mesterlövész távcsővel



A falu előtt lévő védelmi vonalnak ki kell tartania, míg az utászok nem végeznek a harckocsiellenes aknák telepítésével. Az első német roham keletről jön, összpontosítsuk oda a harckocsikat és a mesterlövészeket. A támadás visszaverése után csoportosítsuk át az erőket a nyugati szárnyra, ott jönnek a fritzek legközelebb, ezúttal több hullámban. Az utolsó kísérlet középen lesz, itt a kis hídon akarnak átjönni, ezt viszonylag könnyű lesz megtartani. Az idő lejárta előtt fél perccel vonuljunk vissza északra, a tábor köré, itt kell megállítanunk a német páncélosokat. Időközben megérkezik az erősítés, de a saját erőkkel is megoldhatjuk a feladatot (inkább a mi egységeink kapják a tapasztalati pontot). Az aknamezőnek köszönhetően a Tigrisek lánctalpa leválik, mozgásképtelenné válnak. Legyünk óvatosak, a szervizkocsijuk folyamatosan javítja a páncélosokat, így azok hamarosan újra mozgásképesek lesznek. Bombázzuk le a javítókocsit, majd egyenként végezzünk a páncélosokkal. Az utolsó páncélos felrobbanása után miénk a győzelem.

5. Hiszen maga nő

Elsődleges feladat: Megtalálni a szovjet kémnőt, majd elfoglalni a német főhadiszállást. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** Találd meg a kémlistát a pálya bal szélén található villában. • ***Csapatösszeállítás:*** 3 T-34-es páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 1 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



Budapest ostroma kemény dió, a németek alaposan beásták magukat. Az utcákon Tigrisek portyáznak, csak megfelelő körültekintéssel szabad előrenyomulnunk. A német tüzérség személyzetét lőjük ki, szükségünk lesz még az ágyúkra. A házakban bujkáló lövészek ellen használjunk géppisztolyosokat, azok ellen nincs esélyük. A kémnőt északon találjuk meg, de ő újabb feladatot bíz ránk. Meg kell találnunk a német főhadiszállást a budai hegyekben, ott őrzik a német csodafegyver tervdokumentációját. Északon a németek elkeseredett gyalogosrohamot indítanak, a lángszórósok és a gránátokat dobáló lövészek komoly veszélyt jelenthetnek a páncélosokra nézve. A zsákmányolt két tüzérségi löveg azonban alaposan megtizedeli az előrenyomuló náci csapatokat, ne hagyjuk ki ezt a lehetőséget. Az erősítésként érkező elvtársakat akár hátra is hagyhatjuk. A villa mellett lévő tábort könnyedén elfoglalhatjuk, nem őrzik túl erősen. A főhadiszállást egy Sturmtiger őrzi, ezt érdemes már a levegőből leszedni, rendkívül veszélyes ellenfél. A küldetés akkor ér véget, ha az egységeink behatolnak a villa udvarára (menjünk páncélossal, a környező házak egyikében mesterlövész rejtőzködik).

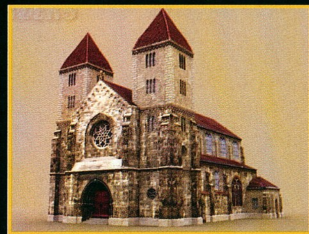


6. Konrad hadművelet

Elsődleges feladat: Megtartani a magyar falut, csatlakozni a főerőkhöz, visszaverni a német ellentámadást. • ***Opcionális feladat:*** nincs • *Rejtett feladat:* nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 4 ISU 152-es löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 1 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



A német csapatok a falu visszafoglalására törekednek, akadályozzuk meg őket ebben. A cél a templom megtartása, ide koncentráljuk az erőket. A fritzek két hullámban támadnak északkeletről és északnyugatról. Nincsenek sokan, nem okozhat gondot visszaverni a támadásukat. A következő feladat a parancsnokság felkeresése lesz, de ide elegendő egyetlen jármű, a többiek mehetnek egyből a frontra. Az alsó két védelmi állás mögé állítsunk be két-két ISU 152-est, majd amikor átvettük a parancsnokságot a többi orosz egység felett, a homokzsákok elé menjen egy-egy IS-II nehézpáncélos. Az utánpótlást vigyük a legfelső védelmi vonalhoz, itt lesz a legkisebb a támadás, de azért fel kell erre is készülnünk. Természetesen legyen mindenhol javító- és lőszereskocsi. Ez utóbbi nagyon fontos, mert a Katyusák és az ISU-k nagyon gyorsan kifogynak a lőszerből, és roppant kellemetlen, amikor harc közben fogy el a muníció. Hamarosan megindul a német ellentámadás, de ha ügyesen szerveztük meg a védelmet, nem érhet nagyobb meglepetés. A nehézpáncélosok képesek addig feltartani a Tigriseket,





míg az ISU-k a háttérből szétszedik azokat. Egyedül a német rakétás járművek okozhatnak meleg pillanatokat, ezeket érdemes már a csata elején zuhanóbombázókkal megsemmisíteni (persze csak akkor, ha épp nem mozog). A támadások szüneteiben javítsuk ki a sérüléseket, és töltsük fel a lőszerkészletet. Néhány hiábavaló próbálkozás után a németek feladják, ekkor indulhat az ellentámadás. A küldetés akkor ér véget, amikor elfoglaljuk a térségben található német tábort.

7. Titkos fegyverek

Elsődleges feladat: A tábor területén lévő hat stratégiai pont elfoglalása. A generátor felrobbantása. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 4 ISU 152-es löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



A német csodafegyvert ebben a gyárban fejlesztik, mindenképpen az ellenőrzésünk alá kell vonni. A nácik alaposan felkészültek a tábor védelmére, a legjobb erőik teljesítenek itt szolgálatot. A taktika nagyon egyszerű: előre küldjük a nehézpáncélost, miközben a hátsó sorból az ISU-k szétszedik a védelmet. A mesterlövészek dolga lesz a gyalogosok likvidálása. Egyedül a lőszer okozhat gondot, ezért kell két lőszerutánpótló kocsi. Amennyiben kiürülnének, vigyük őket a hadianyagtábor mellé, szép lassan feltöltődnek. A hatodik ellenőrző pont lerohanása után már csak a tábor északi részén lévő generátorházat kell lerombolnunk a küldetés teljesítéséhez.



8. Berlin ostroma

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német csapatokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 1 IS-II-es nehézpáncélos, 4 ISU 152-es löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel

Berlin ostroma már gyerekjáték, a szovjet főparancsnokság két oldalról is támadást indított. Az épen maradt házakban szinte kivétel nélkül lövészek bujkálnak, messziről lőjük szét őket. A küldetés célja, hogy átjussunk az északi hídon, majd



ott szétverjük az utolsó német védővonalat. Vigyázzunk, mert itt igen kemény páncélosok (Királytigris) várnak ránk, csak megfelelő felkészülés után vágjunk neki a feladatnak. Amennyiben maradt még zuhanóbombázónk, akkor azt itt érdemes bevetni.

9. A Reichstag

Elsődleges feladat: A német csapatok megsemmisítése. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs



Kezdés után ne avatkozzunk bele a harcokba, inkább foglaljuk el a nyugaton lévő hadianyagraktárt. Ne rohanjunk oda egyenesen, előtte rendeljünk el tüzérségi zárótüzet a tábort védő német csapatokra. A németek északról is bepróbálkoznak, de a tüzérséggel szemben nincs esélyük. A Reichstag előtt rengeteg német katona vár, parancsoljuk meg a bombázóknak, hogy intézzék el őket. Nyomuljunk előre a mesterlövészekkel, és dolgozzunk össze az erősítéssel. Kis idő múlva a németek kapitulálnak, és miénk a végső győzelem.

Szövetséges hadjárat

1. Az első szövetséges katona Normandiában

Elsődleges feladat: Elfoglalni mindkét hidat. Megsemmisíteni a német páncélosokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs



Az angol ejtőernyősöknek két fontos hidat kell elfoglalniuk a partraszállás hajnalán. Az őrség itt meglehetősen gyenge, gyorsan végezhetünk. A lövések zajára azonban két páncélos is megjelenik, ezeket a különlegesen kiképzett páncélöklös egységeinkkel tehetjük ártalmatlanná. A páncélosok nem jöhetnek át a hídon, különben elveszítjük a küldetést. A sérült tankot ne engedjük meglógni, még a végén erősítést hoz. A második hídon nincsenek páncélosok, de gyalogos katona annál több. Az utolsó német eleste után vége a küldetésnek.

2. Az első felszabadított francia falu

Elsődleges feladat: Semlegesíteni a parti ütegeket és elfoglalni a kisvárost. • ***Opcionális feladat:*** Megakadályozni, hogy a németek utánpótlást vigyenek le a partra. • ***Rejtett feladat:*** nincs

Az ejtőernyős ugrás nem sikerült jól, a csapat teljesen szétszóródott. Keressük meg a társainkat (5 csapat), majd intézzük el az ütegeket. Célszerű csak a kezelőszemélyzetet lelőni, a technikára



még szükségünk lesz a küldetés során. Vigyük az ágyúkat a városban lévő bázishoz, majd füstöljük ki a városházán bujkáló németeket. Az idő meglehetősen szűkös, hat órakor pontban megkezdődik a partraszállás. Foglaljuk el a páncéltörő lövegeket, majd vonjuk vissza mindet a bázis közelébe. Az erősítés keletről és délről érkezik, állítsuk ebbe az irányba az ütegeket. A partraszállás pillanatában átvehetjük az egységek felett az irányítást, de azonnal vonjuk őket vissza, megfelelő támogatás nélkül lemészárolják őket. A németek két hullámban is megpróbálnak lejutni a partra, mindenképpen meg kell őket állítanunk. A hat Shermannal könnyedén megtisztíthatjuk a partot, de legyünk óvatosak, harckocsiaknák is előfordulhatnak a parton.

3. Tigris a láthatáron

Elsődleges feladat: Megtisztítani a várost a németektől. Szétverni a német utánpótlást. Felgyógyítani a sebesült angolokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 4 Sherman páncélos, 3 M3 Priest löveg 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 1 javító, 1 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



A városban hemzsegnek a németek, csak nagyon óvatosan közelítsünk. Az utcákon Tigrisek járőröznek, ezek ellen a Shermanok semmit sem érnek, inkább távolról, a tüzérséggel szedjük szét őket. A házakban mesterlövészek és rakétások bujkálnak, figyeljünk oda rájuk. Amint végeztünk a várossal, újabb feladatot kapunk: szét kell vernünk a két német hadosztályt, mely a város visszafoglalására készül. A déli raktárnál ugyan kapunk némi utánpótlást, de az nagyon kevés. Abban az esetben, ha megpróbáljuk megközelíteni a raktárt, német csapatok bukkannak elő a semmiből, és támadást intéznek a tábor ellen. A mes-





terlövészek és a Shermanok megakadályozhatják a tábor elfoglalását és az ott lévő hadianyag megsemmisítését. Menjünk északra, majd csalogassuk le a németeket a dombról. A Shermanok legyenek a csalik, lőjenek néhányat, majd futamodjanak meg. Kis szerencsével a németek ráharapnak, és egyenesen a csapdába sétálnak. Ezt a taktikát mindkét ütközetben eljátszhatjuk, működni fog. A győzelem után már csak meg kell keresni, és felgyógyítani a brit katonákat.



4. Keresztül a sövényeken

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a hat légvédelmi üteget. Szétlőni a német nehéztüzérséget. Megállítani a német támadást. • ***Opcionális feladat:*** nincs

Rejtett feladat: nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 M-36-os Slugger páncélos, 4 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



Keljünk át a hídon, de ne lőjük szét a tankelhárító ágyúkat, szükségünk lesz még rájuk. A térkép közepén lesz egy német tábor, itt találunk egy gazdátlan Tigris tankot. Tegyünk bele személyzetet, majd fordítsuk a németek ellen. Küldjünk két páncélost északra a nehéztüzérségek ellen (romboljuk szét őket, a kezelőszemélyzet kilövése nem elegendő). Nyomuljunk előre, és közben zsákmányoljunk még két tankelhárítót és egy nehéztüzérséget. Az utolsó légvédelmi üteg kiiktatása után összpontosítsuk az erőinket a kijelölt területre. A négy tankelhárítóba tegyünk ejtőernyősöket,



majd állítsuk be őket a támadás irányába (észak). A Tigris legyen elöl, annak a páncélzata bírja ki a legtöbbet (harc közben folyamatosan javítsuk). Ezúttal is a rakétások a legveszélyesebbek, használjuk a zuhanóbombázókat ellenük. Az első hullámot egyedül kell visszavernünk, de a másodikra megérkeznek az angol szövetségesek. A küldetés a második hullám szétverése után ér véget.

5. A V2-es rakéták

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német rakétákat és kilövőállást. Kiszabadítani a francia partizánnőt. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 M-36-os Slugger páncélos, 4 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 6 mesterlövész távcsővel



A V2-es kilövőbázist egy kiterjedt aknamező védi, először is ezt kell semlegesítenünk. A tapasztalatlan mesterlövészek nagyon gyorsan felfejlődnek az aknák kilövésével, ne hagyjuk ki ezt a lehetőséget. Az angolok ugyan megtisztítanak egy vékony ösvényt, de teljesen feleslegesen. Ezután induljunk meg a mesterlövészekkel, és intézzük el a légvédelmi ütegeket a térképen. Páncélosokkal mindössze az északi erdőségekben futunk össze, de egyelőre nem túl nagy számban. A küldetés célja az, hogy megsemmisítsük a rakétasiló kijelölt célpontjait (az egységeink alapból nem lőnek rá, egyenként ki kell jelölnünk). Az épület belsejét is jól védik, támadás előtt tisztítsuk meg a mesterlövészekkel. Az utolsó célpont felrobba-

nása után hirtelen három német gyalogosdandár jelenik meg a semmiből, ezek okozhatnak meglepetést (főként annak a harckocsinak, amelyik éppen az épület belsejében tartózkodik), a mesterlövészek segítségével azonban gyorsan megszabadulhatunk tőlük. A német páncélosok az északi úton közelednek, itt állítsuk fel erőinket. A Pershing páncélos maradjon legelöl, annak a páncélja nagyon sokat képes elviselni. A roham megtörése után már csak szét kell vernünk a rom körül csoportosuló német erőket, és kiszabadítani a francia partizánnőt.

6. Market Garden hadművelet

Elsődleges feladat: Megvédeni a hidat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs



A híd megrohamozása során fontos, hogy ne nagyon veszítsünk embert, minden fegyverforgatóra szükség lesz, ha meg akarjuk tartani az átkelőt. A városban lesz két német páncélos, melyeket a lángszórósok semlegesíteni tudnak. Ne lőjük szét őket, nagyon sokat tudnak segíteni a védelemben. A hídnál foglaljuk el a környező házakat, majd állítsuk csatasorba a zsákmányolt német harckocsikat is (a városban lesz még két elhagyatott PzIV-es). A németek több hullámban próbálnak áttörni, akadályozzuk meg. Az út két oldalán lévő házakba tegyünk géppuskásokat, azok alaposan megtizedelhetik a támadókat. Először a felcsereket vegyük célba, nem kell, hogy állandóan felgyógyítsák a társaikat. A harmadik hullám után megérkezik a segítség, de jönnek a Tigrisek is. A küldetés befejezéséhez evakuáljuk a brit katonákat a túlpartra (a gumicsónakok segítségével).

7. Az ardenneki ellentámadás

Elsődleges feladat: Megvédeni az üzemanyagraktárt. Visszaverni a német támadásokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** nincs • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Pershing páncélos, 6 M3 Priest löveg, 1 felcser, 3 javító, 3 lőszerkocsi, 6 mesterlövész távcsővel

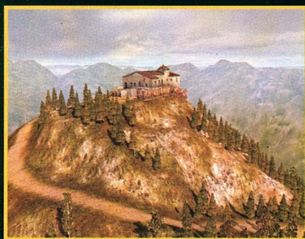
A mesterlövészeket vigyük a raktárhoz, itt kell helytállniuk. Ezen a részen többnyire gyalogosok támadnak, ellenük két egymást követő tüzérségi támadás igen hatásos lehet támadáskor. A páncélosokat és a lövegeket vigyük északra. A felállás legyen a következő: elöl áll a Pershing, mellette a javító kocsi. A háttérben két M3-as löveg szórja az



áldást, de legyen mellettük lőszeres kocsi, szükség lesz rá. A két szárnyon és középen kell támogatnunk a szövetségeseket. A németek mindent beleadnak, a Tigrisek és a Párducok mellett Sturmtigereket és rakétás egységeket is bevetnek ellenünk. Négy hullámot kell túlélnünk, ami nem lesz egyszerű feladat. Használjuk fel okosan a légierőt is, csak akkor vessük be, ha feltétlenül szükséges. A támadások közti szünetekben ne csak a saját egységeket, a szövetséges páncélosokat is javítsuk meg, és töltsük fel lőszerrel. A küldetés befejezéséhez végeznünk kell az előrenyomuló német erőkkel.

8. Becsületrend

Elsődleges feladat: Visszaverni a német támadást. Megsemmisíteni a keleti erdőben gyülekező német csapatokat. • ***Opcionális feladat:*** nincs • ***Rejtett feladat:*** A felszabadítani a térségben lévő francia falut. • ***Csapatösszeállítás:*** 2 Pershing páncélos, 5 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 3 javító, 2 lőszerkocsi, 6 mesterlövész távcsővel



Vigyük a páncélosokat és a mesterlövészeket északra, majd semmisítsük meg a kitörésre készülő németeket. Főként gyalogság támad, de két Tigris is erre igyekszik áttörni. Verjük vissza a rohamot, majd szabadítsuk fel a francia falut. A házakban mesterlövészek, géppuskások és rakétavetősök bujkálnak, egyszerűen robbantsuk fel a házakat a tüzérséggel, úgy a legegyszerűbb megszabadulni tőlük. A kisváros felszabadítása után fésüljük át az erdőt, és semlegesítsük a német erőket.

10. Konvojvadászat

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német teherautókat. Az öt rakományt visszafuvarozni a szétrombolt templom udvarára. • ***Opcionális feladat:*** nincs• ***Rejtett feladat:*** nincs

Az utolsó küldetésben már egy német kisvárosban végzünk felderítést, sajnos a tapasztalt egységeink nélkül. Kezdés után gyorsan guruljunk el a főtérre (a zászlóhoz), majd pakoljuk ki az embereinket a tér körül álló házakba. Hamarosan megérkezik a német felderítő osztag, ezeket kell szétvernünk első lépésben. Ezután megérkezik az erősítés, de megindulnak a német konvojok is. A géppuskások maradjanak a házakban, a páncélöklösök pedig a házak fedezékéből támadják a konvojt kísérő páncélosokat. Kapunk két Slugger



nehézpáncélost és két tüzérségi üteget, vigyük ezeket a tér közepére. A teherautó vontatta szállítmányokat kapcsoljuk a saját szállítójárműveink mögé, majd vontassuk őket a romos templom udvarára (öt darab). Az utolsó szállítmányt egy Sturmtiger kíséri, itt vessük be a féltve őrzött zuhanóbombázót. A küldetés utolsó részében el kell foglalnunk a fellegvárat. Vigyük a páncélosokat a kijelölt helyre, majd a német páncélos megsemmisítése után vigyünk egy gyalogos (géppisztolyos) osztagot a kijelölt helyre, amelyik legyőzi az őrséget.

Laza,Broáf, Brazil és Lily, Mocsy nem



Úgy döntöttem, ebben a hónapban nem lesz levrov. Megmondom, miért. Kell egy kis változatosság, folyton ugyanaz van itt, csodálkozom is rajta, hogy nem unjátok, vagy legalábbis nem küldtök tömegesen leveleket, hogy na most már aztán ebből elég. Aztán meg a múltkor elolvastam valami lelkes amatőr új vállalkozásában készülő, másutt olvasható, hasonló című rovatot, és ezek alapján úgy döntöttem, hogy akkor inkább ez itt akkor mostantól nem levrov, amúgy sem szeretem, hogy már majdnem mindenütt levrov van, meg sör, talán egyedül gumicukor nincs még, na de ennek vége. Nem levrov, nem sör, nem gumicukor. Valamint nem 2 oldal, hanem csak most, csak nektek, csak itt 3 oldal okosság következik, képekkel és mindennel, ami jó. Ehhez azonban ne szokjatok hozzá, a jövőben marad a 2 oldal, nyilván nem képzelitek, hogy mindig ilyen baromi sokat fogok vele dolgozni, igaz cserébe most a DVD-n ne is keressétek a LExtrát, elvégre is mindennek van határa. Be is fejezem a bevezető sódert, máris következik a sok okosságot tartalmazó beérkezett leveleitek halmazából egy nemes egyszerűséggel mesterinek nevezhető módon elkészített metszet. A nem levrov.

Gamer ajándéksop. Ha esetleg a filmes melléklet nem jönne be, ugye lesz helyette strandpapucs meg bokalánc (napszemüveg is jó volna ám)? rolee

Bokalánc az nem. De Broáf Sátyesz laptervező és dizájner kisiparos már összegründolt nekünk egy pár tervet, be is rakom nektek ide a nem levrovba, nekem tetszenek. Kejne pánik, édes jó kispajtások, mint látható, ötletekből teljesen kifogyhatatlanok vagyunk, lesz élet a film után is, boldogok lesztek, az élet szép, hozzon nekem valaki egy nem sört, de gyorsan! (Ja, ez nem nektek szólt, csak egyszerű ember lévén, amit kiabálok, azt néha le is írom, viszont nyilván ki már nem törlöm, elvégre komoly munkám van benne. Na, meg olyan kis kedves szerkesztőségi pillanatképnek is jó, és ettől olyan meghitt, meg életszagú az egész. Pontosabban utóbbi szerencsétekre nem. Előbb még nem tudtam, mitől vagyok rosszul, de közben megfejtettem, hogy a Broáfon nincs cipő. Életszag, vazze. Ellencsapásként mostantól rajtam sincs. Most nem tudom, ennek van-e vajon valami köze ahhoz, hogy az eddigi itt jelen lévő tömeg feloszlott???)

RENDELD MEG NOW!
LIMITED EDÍSCHŐN





Kis félreértés, de jön Okos Buksifejű Brazil, és rendet rak című hosszú levél, és válasz következik. Szervusz Brazil! Éppen unatkoztam a 3. és a 4. dimenzió határán, amikor gondoltam, billentyűzetet ragadok, és megírom neked, hogy mi nyomja lelkemet. Bizonyára sokan írták már, hogy jajdejó, hogy ti vagytok a régi játékok utolsó mentsvárai, hogy ti mindig szajkózzátok megállíthatatlanul, hogy fő a filing, grafika minek és kinek??? Eddig nagyon és nagyon egyet is értek veletek, de tudod, hogy van ez, ahogyan ez van... ezekkel az elvekkel teljesen egyet is értek, hisz én is elővesszem gyakran a jó kis 10 éves szoftvereimet, és szórakozok velük egy jót, és mérhetetlenül idegesít, hogy napjainkban azzal akarnak elkápráztatni, hogy most hány millió poligon egy ember. Akinek nem számít a grafika, az az ember én vagyok a kevesek közül... az a baj, hogy egyre erősebb meggyőződésem, hogy ti nem vagytok azok. Roppant idegesítő, amikor egyik oldalon azt olvassa az ember, hogy "elegünk van a csúcs grafikákból, a GAMER szerkesztőség már IGEN határozottan csak a játékélményre éhezik!..." a másikon meg éppen egy remek játékot húztok le avval, hogy "elavult a grafika". Példának okáért megemlítem azt az esetet, amikor a legjobban felment bennem a pumpa. Mocsy nálatok a nagy stratégiás, így ő kapta a Civ3: Conquests című remek játékról szóló cikk megírási lehetőségét. Ugye azt fontosnak tartom megemlíteni - annak, aki esetleg, nem tudja - a Civilization-sorozat a játéktörténelem eddigi legjobb játékszériája, ennek ellenére NEM vagyok (legalábbis úgy gondolom) elfogult. Szépen leírta, hogy tök jó kiegészítő temérdek újítással stb. de a grafika nagyon elavult és 2 dimenziós, és ez 2004-ben elfogathatatlan, ezzel húzta le a százalékát is szegénynek. Ez, és az, hogy ezt nem egy konkurens lapban, hanem a GAMER-ben olvasom (ami ugye a "játékélmény-nem kell jó grafika" elvének az utolsó mentsvára), úgy kiborított a lelkivilágomból, hogy majdnem úgy döntöttem, hogy nem veszem többet a lapot, de aztán gyorsan átlapoztam a Levrovba, és lelki megnyugvást találtam. Kérdem én kedves Mocsytól azt, hogy azzal, hogy ha a Civ3: Conquests, mint körökre osztott stratégia, 3d-s grafikát kapott volna, mi más történne, minthogy a minimum gépigénye megemelkedett volna, mondjuk 1 GHz-cel??? Egy körökre osztott stratégiának mégis minek kell 3d-s modern grafika? Ennek csak egy következménye lenne, mégpedig az, hogy kevesebb ember tudna nyomulni velük. És ez nem csak ezzel a gammával van így. Csomó tök jó játékot lehúztok azzal, hogy "elfogathatatlanul elavult a grafikája". Már csak egyedül benned bízom Brazil! Eddig csak a te aranyos, buksi fejedből kipattant mondatok nem okoztak nekem csalódást. :) Rajtad hát a feladat, hogy robbants ki egy világméretű forradalmat, és taszítsd le a gonosz zsarnok játékkiadókat! Ja, és Mocsy bácsi ne haragudjon, ez egy építő jellegű kritika akart lenni! :) Legyetek jók, és további sok sikert! Bucsy

Az építő jellegű kritika fontos, amennyire lehet, meg is fogadjuk. Most azonban úgy érzem, itt valami kis kommunikációs zavar alakult ki. Lehet, hogy a fokozott mértékű napkitörések ennek az okai, vagy mindössze csak annyi, hogy lassan megtanulhatnánk érthetően fogalmazni, majd odafigyelünk rá ezentúl, amennyire lehet, de itt most kuszaság és félreértés van, amit viszont ki fogok bogozni, hogy minden egyértelmű és fini legyen. Az látom, lejött mindenkinek rendesen, hogy mi azt mondjuk folyamatosan, hogy első a játékélmény és a hangulat, emellett kimondottan fontos lenne némi eredetiség is. A grafika pedig kevésbé hat meg minket. Na, itt van az, ami nem teljesen pontos, ugyanis szó sincs arról, hogy a grafikai élményt másodlagosnak, ne adj isten, elhanyagolhatónak vennénk, erről azonban szó sincs. Helyesen ez így hangzik: egy jó, lélegzetállító kinézetű, millió poligonszámú 3D objektumokból elkészített csilli-villi program kevés, nem he-

lyettesíti a játékélményt, a vizuális hatás csak önmagában kevés, kell mellé valami, amitől az egésszel érdemes foglalkozni. Tehát a grafika meg a játékélmény ÉS kapcsolatban vannak egymással, ergo az a legjobb, ahol mindkettő megvan, ahol a grafika kissé egyszerűbb, de a program jó, azzal sincs nagy baj, ahol meg csak grafika van, annak lehet örülni esetleg két percig, de sokkal többre nem tartjuk. Ez így remélem, érthető és korrekt. Az új játékokkal kapcsolatban meg eléggé egyértelmű, hogy a tesztelő, esetünkben Mocsy megjegyzi, hogy a játék jó, tulajdonképpen a grafika is jó, de lehetne jobb is. Ez a dolga. Kritizálni, lefikázni, isteníteni, okoskodni, miegyéb. Nem muszáj persze senkinek a véleményével egyetérteni, elvégre is ez itt szubjektív műfaj, neki az a véleménye, neked más, ilyen egyszerű. Az objektív része a dolognak az, hogy 2004 van, amikor minden 3D, meg amennyire lehet, mindenki ezerrel próbál szépet (is) alkotni, a Civ esetén ez most elmaradt, ejnye, nahát, meg lett jegyezve. De erről most mindjárt ír egy pár mondatot a Mocsy is, elvégre mégiscsak ő lett megszólítva, ez meg itten közösségi rovat, és mint tudjátok, énnekem minden más által leírt betű és mondat is nagy öröm, azzal sem nekem kell dolgozni, ugyebár. Hír kómesz Mócsi.

[Az értékelési rendszerünkből jól látszik, hogy mi a hangulatot és a játékélményt is a grafika elé tesszük (nagyobb százalékot képviselnek az összpontszámban). Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne figyelnénk oda a grafikára, sőt. Manapság a játékok legnagyobb része pont a grafikai csilli-villivel próbálja meg elkápráztatni a játékosokat, az igazi tartalom meg szépen elsikkad. Nekünk, tesztelőknek pont az a feladatunk, hogy ezt észrevegyük, és leírjuk a cikkben, hogy az olvasó képben legyen, mire is ad ki tizenezer forintot. A Conquest kiegészítő teljesen rendben volt, ha megnézed a hangulatot és a játékélményt, akkor ott szépen teljesít. Maximumot kapott az élettartam is, ez nem az a játék, amelyiket hat óra alatt végig lehet játszani. Viszont a grafikája, a zenéje és az eredetisége egyértelműen gyengébb, mint a konkurencia hasonló kategóriájú játékai (pl. Disciples II). Ezért kaphatott "csak" 80%-ot, ami nálam már egészen jó értékelésnek számít. Amúgy dehogy haragszom, teljesen korrekt volt az észrevétel, egyszerűen más volt a véleményed. Mocsy]

Örök téma... Hi brazil! Elsőre lehet, hogy úgy fog kinézni, ez a levél, mint egy rajongói darab, de nem az;). Na, szóval lenne egy kérdésem! Persze, hogy ha lehet. Na mind1, ma frater napom van, és mindenkit megkérdezek minden engedély nélkül. Ha elszalasztottam a múlt havi Gamert (Tudom, van előfizetés, de mi a fenéért fizessek elő, amikor az újságos tőlem 5 méterre van?), akkor mit lehet tenni? Be kell menni a szerkesztőségbe, és odamenni a portásnéni/bácsihoz, és meg kell kérdezni, hogy hol lehet itt régi Gamert venni? Vagy underground gamer kereskedőkhöz kell fordulni? Netán várni 6 hónapot, míg a lejárt újságárus bódéjánál is kapható lesz? Vagy esetleg meg kell rendelni (Bleh)? Netalántán az ufók hozzák el teleporttal? Vagy netalántán nekem kell saját magam megírnom? etc. etc. Kérlek, válaszolj, mert addig nem merem felbontani az e havit!:) Ja, igen, és egy kis régi dolgok módosítva: Sör, gumicukor, nerakjálbealevrovbamert... Jó rovozgatást. Bye! opl3

Kint van a tábla. Szörnyűséges ogre vagyok, mi minden kéne még, hogy békén hagyjanak??? Ja, ez más. Szóval. Ott van az impresszum, oda van írva, hogy terjesztés, mit írjunk még oda, hogy egyértelmű legyen? Minden terjesztéssel kapcsolatos dolgot nem túl meglepő módon a terjesztés végez. Ha baj van az előfizetéssel, ha eltűnt, ha nincs meg, ha rossz a DVD, ha nincs DVD, ha kerek a csokoládé, ha lyukas a csokoládé, ha töltött a csokoládé, vagy ha töltetlen a csokoládé, akkor őket kell piszkálni. A terjesztésen lévő ogrék egészen kedvesek, sosem, vagy csak nagyon ritkán ordibálnak a megrendelőkkel a telefonon, és a legtöbb esetben el is küldik azt, amire vágysz, feltéve, hogy van még belőle (itt most Gamer magazinra gondolok, egyéb kérésekkel kapcsolatban a Mikulás bácsit tessék keresni). Általában persze van minden, habár nem tudom, hogy a Gamer Extra esetén mennyit csomagolnak össze, és adnak oda másoknak, és mennyi marad raktáron nekünk, de gondolom, néhány darab biztosan van mindig. Esetleg, ha már így szóba került, Gamer Extrát is vehetsz, az eléggé méltányos áron megvásárolható itt-ott (meg ne kérdezzétek, hogy konkrétan, hol, szörnyűséges ogre vagyok stb. stb.), az pont három Gamer összecsomagolva, kiveszitek, ami nektek kell, a másik kettővel meg boldoggá tesztek valakit, és terjeszthetitek vele az igét. Mindenki boldog, vidám, ilyesmik. A terjesztés telefonszáma és emailcíme az impresszumban, én nem írom le neked, dolgozz vele. Ha olyat találtál, hogy (06-1)349-4768 vagy terjesztes@ipma.hu, akkor ügyes vagy, ha bármi mást, akkor keresd tovább. Engem hiába kérsz, hogy segítsek, szörnyűséges ogre vagyok stb. stb.

TRUECOLOR NEMLEVROV

Fény. Üdvözlet Brazil! Most már a fene tudja, hány éve titeket veszlek az újságosnál, de eddig nem írtam. Most már nem bírom tovább, mert olvasom a Levrovban a sok marha elégedetlenkedőt. (A film szar, minek film, inkább játék stb.) Tudod mit? NE FOGLALKOZZATOK VELE! Csak így tovább! A tok, bármi történik, maradjon, mert végre lehet értelmesen tárolni a DVD-t. A film maradjon, és ha valaki azt írja, hogy az Al Capone Bandája egy no name film, akkor nem bennetek van a hiba, hanem az illető filmes ismereteivel van probléma. A rajzfilmről meg csak annyit, hogy a sok hentelés meg vér után talán néha jól esik egy kis könnyed, gyermekdedebb valami is. Nem kell csak az agyatlan bumm, a fejbe lőttem a Gézát ezerrel játékokat meg filmeket nyomatni. Minden maradjon így, ahogy van. Mert az egész szinte TÖKÉLETES! További jó munkát az egész GAMER csapatnak! MBlackKnight

Köszikösziköszi. Általában tartózkodom attól, hogy ilyen leveleket tegyek be a nem levrovba, de egye kutya, legyen most egy ilyen is, még a végén azt a következtetés vonja le a nagybecsű publikum, hogy mást nem is kapunk, csak anyázást. Pedig nem, íme, itt a példa, és ezen túl több ilyet fogok berakni, a közösségi tudatot formálandó. Jók vagyunk, okosak vagyunk, kedvesek vagyunk, szépek vagyunk.

Túláradó fény. Fénycső Brazil! Eddig azt hittem, hogy nincs kivetnivaló a lapotokban, de mégsem! A közeljövőben most már komolyan lehetne valami konkrét! Sok minden hiányzik, többek között az, és még sorolhatnám! Ezen szerintem sürgősen változtatnotok kéne, és egyébként is! A LEVROV például eléggé, és akkor még finom voltam!
Sokkal többen vennék a lapot, de az is lehet, hogy csak azért se. Tényleg nem lenne vele sok munka, csak annyit kéne tenni, hogy, oszt már azonnal háztartási keksz! Lehet, azt gondolod, hogy ennek itt semmi értelme, és tényleg az! A lényeg, hogy KIRÁLY az újság, ti vagytok a LEGJOBBAK, és különben is! Ráspoly

Igen, különben is. Szerintem bizony.

GamerOnline Fórum. Brazil, Brazil, Brazil! <sóhajtás> Nagyon rég jártál szeretett fórumodon, nem? :) Jó lenne, ha visszatérnél! Addig is, jó munkát! Tisztelettel: Chee-Tah

Ne mondja senki se rólam, hogy nem foglalkozom veletek eleget (pedig így van, de aki ezt mondja, azt megverjük, jól), ismét ott vagyok a fórumon, és lehet mindenféle okosat meg nem okosat kérdezni. Azoknak, akik nem ismerik a Gamer Online (www.gameronline.hu a leggyengébb képességűek kedvéért...) fórumait (forum.gameronline.hu) elmondom, hogy azért tűntem el már egy ideje onnan, mert a jelenlegi felhasználók valami olyan szédületes mennyiségű témáról képesek irdatlan mennyiségű hozzászólást gyártani, hogy azt követni egészen egyszerűen képtelenség. Egy ideig próbáltam, aztán feladtam. Azóta többen is reklamáltátok, hogy eltűntem nagyon, így hát engedve a nyomásnak ismét ott vagyok, nyitottam egy topikot, ott azt kérdeztek és arról, amiről akartok, azt mindig megnézem, a többiben meg továbbra is szórakoztassátok csak egymást. Lusta vagyok olyan sok mindent átnézni, legyen elég ennyi.

Tekszápport a dvd mellékleten az ut rovatban a file-okra kattintva "nem valodi rar file"-ra hivatkozva nem nyit + semmit (az elozo dvd-n sem). (sms)

Mivel ezt már kérdeztétek páran, így bátorkodtam megkérdezni Lawmanót, aki erre azt a választ adta, hogy ennek bizony simán mennie kellene a DVD-n levő RAR-ral. Lehet, hogy régebbi verziót használtok, cseréljétek ki az újabbra, minden valószínűség szerint menni fog. Egy biztos, itt a szerkesztőségi gépen, amelyen a DVD készül minden műxik, és kimondottan csak azokkal a programokkal van minden elkészítve, amelyek a DVD-n is vannak.

Játékajánló. Helló Braz! Most már több mint egy éve elő van fizetve az újság, egyébként nagyon jó. Tetszik a DVD-melléklet is, főleg hogy normális tokot adtok hozzá. A kérésem az lenne, hogy van egy online játék, a MU online. Ez egy Koreai ingyenes RPG játék, amelyet regisztráció után le lehet tölteni a www.muonline.com címről. Írhatnátok róla egy cikket az újságban, hátha utána esetleg több magyar játékos is lenne. Meg biztos érdekel másokat is egy ingyenes, elég jó online játék. Kiss Péter

Igen, biztos érdekel, ezért a jó hagyományokat folytatva ezt a levelet berakom ide, a nem levrovba, meg valahol az MMORPG részen is van róla szó a DVD-n. Azt nem ígérhetem, hogy valaha is kerekedik róla leírás, de azt gondolom, hogy aki egy kicsit is járatos a játékok világában, elboldogul vele. Meg az is, aki nem. Bevallom, nem próbáltam ki, de Lily szerint teljesen diabloid a cucc, úgyhogy nem kell tőle félni, menjetek, és próbáljátok ki. <Broáf szerint káosz, én még a letöltésnél tartok, Laza érdeklődik... Folyt. köv. Lily>

Filmes tervekről és játékokról kis gondolat. Helló Brazil Bátyó! Azért írok neked, hogy megkérdezzem (mondjuk, lehet, hogy mást kéne +kérdeznem, de most már mind1), hogy ezt a filmes cumót hosszú távra terveztek, vagy pölö csak pár számra?? Bolu

A tervek szerint ez év végéig végig biztosan lesznek filmek mellékletként. Kivéve, ha. Ugyanis folynak ismét tárgyalások teljes játék ügyileg is, de a kiszemelt program(okkal) kapcsolatban ismét jogi csűrcsavar adódott, és ennek kibogozása folyamatban van. Anélkül, hogy ebbe nagyon be-

lebonyolódnánk, arról van szó, hogy már megint kérdéses, hogy aki el akar adni valamit, annak van-e joga arra, hogy eladja, meg ki van ajánlva másnak is, de ők nem léptek, és akkor most adhatja-e nekünk, blablabla. Ez nagyon szarul hangzik. Ennél az még sokkal jobb, amikor olyan cég keres meg, aki hivatalos forgalmazónak mondja magát, ám erről érdekes módon az eredeti jogok tulajdonosa nem tud. Zajlik itt az élet, ilyen boldogságos történések vannak, és pillanatig se gondoljátok, hogy elfelejtettük, hogy ez PC-s játékmagazin, bébikéim.

Kérdéskék. Szeva Braz! Pár dolgot kérdeznék tőled, amiket ha jól tudom, senki nem kérdezett meg. 1. Hogy hívnak valójában? 2. Mi az igazi munkád a levrov szerkesztésén kívül? 3. Dodzsemet mikor szereztétek? No, ennyi. Jó lenne, ha betennél a Levrovba. Slayer
1. Luis Maria Leonsio José Carlos Santiago. 2. Már a kérdést sem értem. Munka? 3. Húsvét környékén loptam egy kereskedésből, akkor nagyon sok nyúlmalac volt mindenütt, és kevésbé tűnt fel, ha egy hiányzik. <2004. március 16. du. 4 Lily> Kérdezzetek még nyugodtan bármikor, nagyon kedvelem az ilyen pontocskákba szedett kérdéseket, pláne ha ilyen közérdekű témákról szólnak, mint én. De tényleg.

A vég kezdete. hi braz, csak 1 kerdesem lenne: a worms armageddom miert nem fut xp-n?? van hozza javito peccs? Hopp, ez mar 2 volt, de most mar nem javitom ki az elejet! **(Én sem szoktam kitörölni, ha már egyszer leírtam valamit kínkeserves billentyűcsapkodással. Egyébként fogalmam sincs, de ha valaki tudja a megoldást, feltétlenül ossza meg velünk. Braz)**
hej, eszembe jutott valami, amit el akartam mondani... na szal megvettem az uj gamert... (altalaban nem szoktam punnyadni, inkabb mondjuk bmx-ezem, mert az jo), de valahogy most nem volt kedvem semmit sem csinalni. probaltam minel kenyelmesebb pozba kerulni szobam foteljeben, de nem ment... azutan jott a szonyeg... mindegy, gondoltam, lemegyek megnezem a dvd-t. de a dolgozoban levo szek is olyan kenyelmetlen volt... szal akkor eszembe jutott, hogy agyban kene olvasni, meg jo, hogy van egy lanpartykra szant laptopom, amin nezhetem a dvd-t. a gondolatot tett kovette, es tobb oran keresztul csak punnyadtam!!! UGYE NEM VESZTEM EL? S ETTOL KEZDVE EZ A JOVOM? NEMAKAROM!!! ez az elhizashoz vezetne, az pedig az egyik remalmom MEG LEHET MENTENI MEG ENGEM??? HEEELPPPP!!!
Szorri. Ennyi volt életed boldog és egészséges része. Innentől kezdve kezdd el szokni a gondolatot, hogy hamarosan csúnyán elhízott, punnyadó, lusta dög leszel, akinek ha a havi Gamerét a postás bácsi nem hozza el egészen az ágyáig, akkor változatos, ám igen művészi módon összeválogatott trágárságokat fog ordibálni hosszú perceken keresztül. Az elhízás korai jeleit hamarosan tapasztalni fogod, és bár ez neked most rémálomnak tűnik, hamarosan rájössz, hogy nincs ebben semmi rossz, mi több, egészen kellemes. Gondolj csak a közelgő jégkorszakra, amikor egyre kevesebb lesz az élelem. A trendi vékony csávók már réges-régen éhen halnak, amikor éppen csak elkezdesz fogyni, és azt is csak lassan, hiszen az addigra elhatalmasodott lustaságból kifolyólag keveset mozogsz, így kevés zsírt égetsz csak el. Ez tulajdonképpen jó. Vissza is vonom, amit az elején írtam, életed igazán boldog része még csak ez után fog kezdődni.

a masik tortenet: testverem megvette a sims deluxe editiont vagy mit. nem szeretem a simset, de valami kis konnyed jatekra vagytam, amihez meg annyi esz sem kell, mint a painkillerhez... tehat jott a sims:) ugye a mar ismert modon a laptop olbe, en meg az agyba effektus lepett fel (ugye meg mentheto vagyok???), (Nem. Ne reménykedj. Braz) berakom az 1. cd-t, el is megy az install ugy 95%-ig, ekkor keri a 2.cd-t, be is helyezem annak rendje es modja szerint... de MIT LATNAK SZEMEIM???? hibauzenet: THIS IS AN INCORRECT DISK!!!! vagy valami ilyesmi, a lenyeg nem valtozik: a gyari cd-t masoltnak nezte!!!! megprobaltam tobbszor is feltenni, de mindig ugyanaz... es meg fel vannak haborodva akiadok + a fejlesztok, hogy warez igy+ugy... no comment. jol fel is baszta az agyamat az eset... na, csak ennyi lett volna, bye ui.: ne tegyel be a levrovba (tenyleg ne!!) üdv: baliii
Késő. Most már bekerült a leveled, pedig nem úgy működik, ha kéred, nem, ha nem kéred, akkor meg berakom. Így jártál. A Sims install problémájával kapcsolatban szintén, de ezt múltkor nekem is volt szerencsém (???) megtapasztalni, amikor a család komplett, és teljesen gyári összes Sims kiegészítőjét akartuk újrainstallálni. Arra már nem emlékszem kristálytisztán, hogy mi volt, ami nem ment fel, de arra pontosan emlékszem, hogy az akkor elhangzott szavakkal nem lehetett volna megnyerni a beszéljünk szépen magyarul versenyt.

Lord Venom mester képregénye, kárpótlásul a LExtra elmaradásáért. Hello Brazil! Kicsit megkésve is, de itt van egy újabb BBM rajzocskám. Bocs a késésért, de ez az érettségi eléggé megdolgozza az embert, és nem volt időm hamarabb elkészíteni. Emiatt nem is vagyok teljesen megelégedve a minőségével, remélem, azért érdemesnek látod, hogy feltedd az újság mellékletére. Remélem, hogy az augusztusi számra még fel tudod szorítani, mert a szeptemberi számban egy kicsit hülyén nézne ki:) Nem vehetek részt a rovatíróversenyen a rajzaimmal?:) Ez csak vicc volt:) Remélem, tetszik a rajz! Pá! LordVenom
Lelkes LExtra olvasóink valszeg hónapról hónapra várják már Venom papa rajzait. Ez most sem maradhat el, remek nyári témaként pont itt a helye a nem levrovban! Remélhetőleg folyt. köv. is lesz, ugye Venom papa?

Ennyi volt mára kedveskéim, már így is kicsit túlnőttünk a megengedett karakterszámon. A múltkori levrovban meghirdetett P166-on futó multiplayer játék kompót kicsit meghosszabbítom, akkor ugyanis elfelejtettem határidőt írni. Legyen a határidő tehát augusztus 15., addig várunk, majd megy az ajándék annak, akit kisorsolunk. Csókozön, éljen az elhízás, éljenek a csajok, jók legyetek.

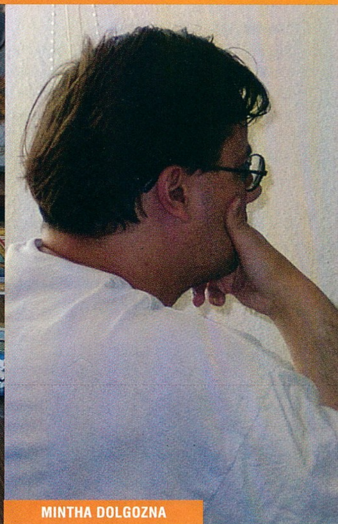
Brazil
brazil@ipma.hu

KÖZLEMÉNY: NEM ÉN DIZÁJNOLTAM!!!!! BROÁF KÖZLEMÉNY II.: ÉN SEM!!!!!!! A MOCSY VOLT!! LAZA



SZŐRNYŰSÉGES OGRE VAGYOK!


MOSTMÁ AZTÁN ELÉG!


MINTHA DOLGOZNA

SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

BEWARE OGRES!

Az a nagy süti most kedveseim, hogy Mocsy szépen lepasszolta a szerkesztőségi pillanatképek rovat megírását, lévén éppen processzoridejének tetemes százalékával valami teljesen érdektelen, és az újság elkészülésének elősegítésében abszolúte nem szerepet játszó weboldalt nézeget. Sem Brazilt, sem engem nem téveszt meg, hogy morcos szemöldökkel, úgy nézi a monitort, mintha valóban komoly dolgot csinálna, úgyhogy átlátunk a szitán ezerrel. Braz amúgy is remek hangulatban van, mindkét lába az asztalon, valamelyik mellékelt képen talán látjátok is majd, hogy miként próbál életet csiholni az élettelen levrovba. Mielőtt viszont átjön Balassa Timi gépéhez, és nekiáll megint lezavarni csokiért meg kóláért, inkább elmesélem, mi is történt ebben a hónapban.


A LAZA DOLGOZIK...

A pont: Szabadságon voltam, bár ez senkit sem érdekel, úgyhogy inkább ugrok.
B pont: Kitakarítottam az egész lakást, de még az ágy alatt is felporszívóztam, ami nagy dolog. Embertelen, miket talál ilyenkor az ember, még egy GAMER is lapult ott a porban, valami ősrégi darab.
C pont: Az IPMA szervezésében a szerkesztőség és az a 69 telefonáló, aki igényelt rá jegyet, megnézte a Holtak Hajnala című filmvígjátékot. Kb. ugyan az első perctől kezdve égnek állt mindenkinek a haja, annyira parázott, ugyanis jó kis zombis-hentelős-fejbelövős tömeghisztérikus megabrutál pite a dolog. Mocsy, Lily és Brazil úgy döntött, hogy rutinos vén aggastyánként nem jönnek el, ők már tudták, hogy a leghelyesebb nem kimerészkedni az emberek közé, főleg nem nyilvános helyen, mert annak csak rossz vége lesz. Nekik volt igazuk, minden harmadik ember azt kérdezte, hogy: „Szia szörpös tündérke, hol van Brazil?"
4. pont: Hunort alig láttam a hónapban, biztos azért menekül, mert elvesztette a Starfox DVD-met, mint én Mocsy Dead Or Alive-ját. Mondjuk, Mocsynak mindegy, mert szerzett olcsón eredeti iksz-kokszos Knights of the Old Republicot, és minden nap leteríti neki a szőnyeget kelet felé, és puszilgatja, mint csecsemő a mellbimbót.
E pont: Lily nyuszija kb. háromszorosára dagadt a sokkterápia (ejtsük le a polcról, majd tömjünk bele egy salátát/káposztát) következtében, úgyhogy nagy az öröm. Egyik reggel olyat termelt kimeneti nyílásán keresztül cserébe, hogy Brazil letérdelt elé, és mesternek szólította.
8. pont: Herr Broáf Bébi Satyi Jenőke focibajnok férfiember annyira unatkozik (a grafikai munkálatok elvégzése helyett), hogy egyfolytában csak amiatt sipákol, hogy mennyire nincsenek jó játékok mostanában. Lily ama kérdésére, hogy a Beyond Good And Evilt lenyomta-e már, persze az volt a válasza, hogy: „Jaaa, hát azt elfelejtettem folytatni, valahol a közepén abbahagytam, mikor megszerzem a fényképezőgépet..." Azonnal összenéztünk Lilyvel, és felvilágosítottuk szegényt, hogy az sajnos kb. az első 3 percben megtörténik, úgyhogy ne füllentsen, mint a vízfolyás.
9. pont: Kicsit nehéz úgy megírni ezt a rovatot, hogy Brazil folyamatosan azt énekli a háttérben, hogy „SZÖRNYŰŰŰSÉÉGES OGRE VAGYOK!!!", ha meg nem ezt épp, akkor számokat üvölt a levegőbe, mint egy terhes bálna, például: „tizenháromezeröccccááázzz!... tizenhétezernyóóóccccááz!!..." Mielőtt komolyan elgondolkodnátok, hogy mik lehetnek, ne tegyétek, segítek... A Levrov (én kérek elnézést a nagybetűért...) eddig elkészült karakterszámát próbálja az éterbe röffentgetni...
15. pont: Fogy a csoki és a kóla nagyon, lassan már megrendeljük a pizzákat is, hogy legyen még erőnk vasárnap este bennmaradni most, mert szeretünk Titeket, és minél hamarabb újságot kívánunk csiholni abból a rengeteg betűből, amit összeharácsoltunk egész hónapban.
17. pont: Lily majd megfekszik a nevetéstől, mivel Brazil nekiállt napozni épp, annyira nincs kedve írni. A fullosan beárnyékolt szerkesztőségben felgyűrte a pólóját, hátrahajtotta a fejét, és elkezdte napolajjal kenegetni magát... Nem vicc lányok, komolyan ennyire elborult ez az ember. Talán pont ezért szeretjük.
G pont: Ezt talán akkor most nem részletezném. A hónap vicce jön lassacskán, úgyhogy nem is kell, hogy érdekeljen ez a dolog Titeket:

Flatline kis papírra jegyzetel, Lily felkiált: Nahát, először látlak papírra írni!

-=Flatline=-

KÖVETKEZŐ SZÁM

Doom III

Vége a várakozásnak, nincs többé „when it is done", a Doom III ARANYLEMEZ LETT. Az id már évek óta dolgozik minden idők egyik legjobban várt folytatásán, s mivel a gonosz hekkerek nem tudták ellopni a forráskódot, ezért augusztus 5-én tényleg a boltokba kerül. Felröppentek a hírek egy korlátozott példányszámú kiadásról, amelyben a díszdobozban egy művészi igényességgel kidolgozott ón szörnyszobor lapul. Nekünk ilyen kell!



Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945

Még nincs vége a második világháborús stratégiák inváziójának, az orosz 1C gondozásában jelenik meg a Wartime Command. A képeket és az animációkat elnézve csak a fejünket csóváljuk, azt hittük, hogy a Codename Panzers után már nem lehet szebb játékot kihozni, de ahogy ezeket a harckocsi-kidolgozásokat elnézzük, át kell értékelnünk néhány dolgot. A játék kizárólag az európai hadszínterekre koncentrál, ott viszont szinte minden jelentősebb összecsapásban részt vehetünk (több mint 60 küldetés).



Richard Burns Rally

Colin McRae mehet a levesbe, itt az új sztár: Richard Burns (a WRC 2001-es bajnoka). A marketingduma szerint elkészült minden idők legrealisztikusabb raliszimulátora. A képeket elnézve lehet is benne valami, a grafikusok egészen fantasztikusan lemodellezték a játékban szereplő 36 pályát. Összesen nyolc autót tesztelhetünk le a bajnokságban, de a kezdőknek még egy oktatórészt is teljesíteniük kell, mielőtt elindulnak a nagy megmérettetésen.





Catwoman

Újabb játék, amelyik sikerfilm alapján készül. Miért van az, hogy az ilyen és ehhez hasonló bejelentésektől már előre félek? Az utóbbi néhány hónapban volt szerencsénk Harry Potterhez, Shrekhez, Pókemberhez, de mindegyik feldolgozásban csalódnunk kellett. Tényleg ennyire törvényszerű, hogy a filmekből készült játékok ilyen gyatra minőségben készüljenek el? A válasz egyszerű: amíg több milliót eladnak belőlük kizárólag a név miatt, addig nem kell olyan apróságokkal foglalkozni, mint a grafika, a hangulat vagy a játékmenet.



A merülés (Sub Down)

Amerikai katasztrófafilm 1997
Szereplők: Stephen Baldwin, Gabriella Anwar, Tom Conti
Rendező: Alan Smithee, Gregg Champion
Hang: angol, magyar

A Portland amerikai atom-tengeralattjáró északi-sarki ellenőrző útjára egy kis civil csapatot visz magával. Henra, a professzor vezeti őket, Rick a jéghegyek elemzésével, míg a bájos Laura bálnamegfigyeléssel foglalkozna az expedíció során. Apró tengeralattjárójuk első útja közben azonban összeütköznek egy orosz atom-tengeralattjáróval. Mérges gázok szabadulnak el, a reaktor megáll, és a nehéz szerkezet elsüllyed a roppant mélységben. A tudósok a segítségnyújtást választják, visszatérnek a használhatatlanná vált tengeralattjáróra. Rick minden tudását latba vetve megpróbálja feléleszteni az energiarendszert, és megmenteni a legénység még életben maradt részét.

(www.cinematrix.hu)

A következő Gamer Magazin 2004. augusztus 24-én jelenik meg.

Az Azona bemutatja

HS-209 fejhallgató
40mm-es dome sugárzó
mikrofonnal
hangerőszabályzóval

CS2600 Szerverház
460 W tápegység (PFC)
8db 5,25"-os hellyel
Air Panel hűtési mód

Antracit kollekció

CO-742 Notebook táska
Kényelmes fogantyúval
Görgőkkel
Utazáshoz is kíváló
Zsebek a kiegészítőknek

OP-2008 - Optikai egér
kellemes gumi borítás
PS2/USB csatlakozás
4 színben kapható

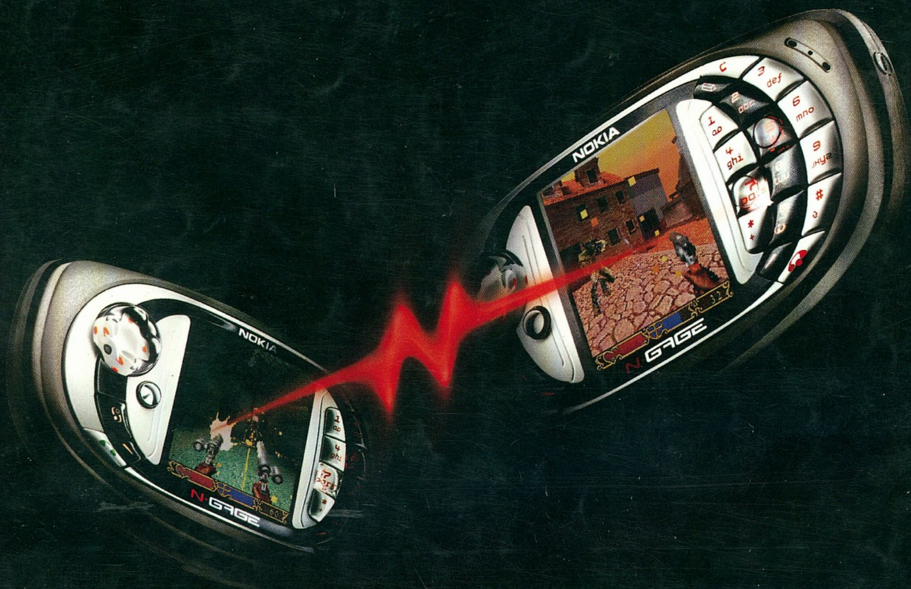
RF-2302 Optikai egér
USB csatlakozás
Rádiós technológia
Precíz optikai szenzor

RF-2300 Billentyű set
Rádiós technológia
Optikai egérrel
USB csatlakozás

www.azona.hu

Forgalmazza a Miera Hungary Kft. 1139 Budapest Forgách utca 9/a Tel.: 239-8511 Email: miera@azona.hu
Viszonteladók jelentkezését várjuk.

Nyomd le a riválisokat az új Nokia N-Gage™ QD játékgépen!



Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd



N·GAGE
NOKIA

bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.